Let's Enjoy Computer Life

第6巻第9号昭和63年9月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

ディスクマンが当たる!

真夏の夜はアドベンチャー
AVGより愛をこめて

- アンジェラス●琥珀色の遺言
- ジャック/ラスベガス連続殺人
- 原宿アフターダーク
- ディレクター物語
- サイオブレード

夏休みアウトドア特集
チャレンジ! 絶叫マシン

サイン入りTシャツプレゼント!!
アイドル探検隊 生稲晃子チャン登場

光ディスクから光GENJIまで
おもしろ用語解説
エンサイクロペディア光

10万円前後の最新機種レポート
お買い得ハンディーワープロ総チェック

2カ月連続懸賞企画
犯人当てアドベンチャーゲーム
マジック アイランドの犯罪

特別別冊付録
ニュータイプ
RPGついに登場!
サバッシュハンドブック

月刊ポプコム
1988 September
特別別冊付録つき
特別定価 500円
9

SHARP

20MBハードディスクモデル

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円

ハイコストパフォーマンスFDモデル

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM*採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

*Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■テルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円

資料請求券
X68000
POPCOM
9月号

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

● 15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
● カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格 188,000円
● カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
● カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格 198,000円
● 24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格 122,000円
● 24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格 152,000円
● 24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
● 熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
● ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格 178,000円
● モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
● RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
● RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
● 拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
● 1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
● 2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
● 4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格 138,000円
● FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
● GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
● ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
● 増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
● 数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
● スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
● システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
● アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
● トラックボール	CZ-8NT1	9月発売予定
● ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト
BUSINESS PRO-68K　CZ-212BS　標準価格 68,000円

コマンド型リレーショナルデータベース
DATA PRO-68K　CZ-220BS　標準価格 58,000円

ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース
CARD PRO-68K　CZ-226BS　標準価格 29,800円

FM音源をフルサポートするサウンドエディタ
SOUND PRO-68K　CZ-214MS　標準価格 15,800円

マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ
MUSIC PRO-68K　CZ-213MS　標準価格 18,800円

AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ
Sampling PRO-68K　CZ-215MS　標準価格 17,800円

オリジナリティを活かせるポップアートツール
NEW Print Shop PRO-68K　CZ-221HS　標準価格 19,800円

フルスクリーンエディタ内蔵の通信ソフト
Communication PRO-68K　CZ-223CS　標準価格 19,800円

ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ
C compiler PRO-68K　CZ-211LS　標準価格 39,800円

ソフトウェア開発ツール
THE 福袋V2.0　CZ-224LS　標準価格 9,980円

マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム
OS-9/X68000　10月発売予定

〈ゲームソフト〉
- ツインビー　CZ-217AS　標準価格 7,800円
- アルカノイド　CZ-222AS　標準価格 7,800円
- 沙羅曼蛇　9月発売予定
- 熱血高校ドッジボール部　10月発売予定
- フルスロットル　8月発売予定

〈パソコン教室開催のお知らせ〉X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

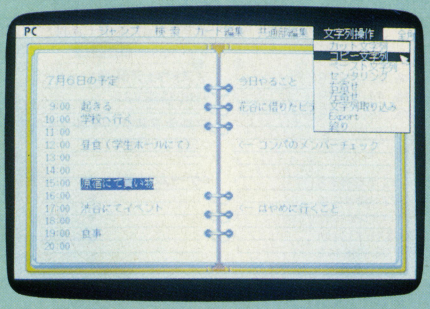
シャープ株式会社 ●お問い合わせは、シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

Piで、君だけのビデオインデックスや電子システム手帳を作ってみよう。

Piは、パーソナルインフォメーションツールの名前の通り、PC-88VA2/VA3※の16ビットパワー、AV機能をたっぷり活用しながら、僕たちの夢を簡単に実現してくれる最先端のマルチメディア。自分の感性にぴったりフィットしたいろんな使い方ができるんだ。たとえば、という事で、今回は初めについてくるサンプルホルダーを自分だけのホルダーにしてしまう方法を紹介しよう。

ビデオインデックスにイントロの音を入れたい。

Piについてくるすぐれもののビデオインデックス。文字を入れるだけでもいいんだけど、ちょっとオリジナリティを発揮してサウンドを入れてみたい。たとえば音楽番組のビデオなら、曲のイントロをビデオデッキからサンプリングして音のデータとしてとりこむ。そして、インデックスに書いたそれぞれの曲名の上に透明の音ボタンを設定してさっきの音のデータとリンクさせる。こうすれば、インデックスを見たとき、曲名のところをマウスでクリックするとイントロが鳴り出す。いつでもどんな曲かすぐ分るというわけだ。また、映画のインデックスなら、カードを画面に出した瞬間にメインテーマの曲が流れるなんておしゃれもできる。これは、ぜひぜひみんなに見せなければ…。



彼女が声で応えるシステム手帳を作ってみる。

システム手帳の画面もどんどん手を加えてみたい。たとえば週間予定表。毎日の詳しい予定は別のカードに記入し、週間予定表には大まかに書いて詳しいカードとリンクさせるんだ。ついでに、メモ帳やアドレス帳もリンク。知りたい項目をマウスでクリックすればいくらでも詳しく引けるように、いろいろ工夫する。ついでに彼女の声もサンプリングできたら最高。彼女が毎日予定を教えてくれるなんて、実になかなかかっこいいじゃない。

※PC-88VAで「Pi」を使用する場合は、増設RAMボード(PC-88VA-01)、もしくは、PC-88VAソフトウェアバージョンアップボード(PC-88VA-91)のいずれかが必要です。標準装備のPC-88VAで「Pi」を実行した場合、アニメーションの実行ができませんのでご注意下さい。

●面白アイデア、続々集合。

茨城県の坂井純一くん(18歳)からは、苦手な地理のお勉強ホルダーの提案。世界地図の上をクリックするとその国のカードが出てきて、さらにその国の都市名とか歴史とかのカードがたくさんあって…。たまには国歌なんか流れてくるというアイデアだ。福岡県の田原淳一郎くん(17歳)からは、由貴ちゃんの発音によるイングリッシュスクールPi版の提案もある。また、ユースホステルガイドは神戸市の増渕治郎くん(19歳)。地図のカードにYHのマークがあって、それをクリックすると駅からの細かい地図やYHの写真、宿泊案内が引き出せる。また、ペアレントの声のメッセージも聞けるという利用法だ。

●Pi活用アイデア、募集中。

Piについて僕にはもっとユニークなアイデアがあるという君。ぜひ教えてほしい。住所、氏名、年齢を書いて下記あて先へ。面白いものはぜひこのページで発表する予定。抽選で10名様には、由貴ちゃんのオリジナルテレホンカードも当たるよ。

◆締切り:8月末日(当日消印有効)　◆あて先:〒104 東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DMセンター「Piアイデア」係

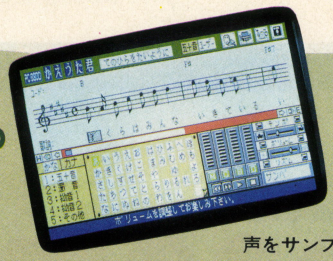
C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (231)3111
九州支社(福岡) 092(261)2805

NEC

8800シリーズが、お店で歌を歌ってる。ユニークソフト「かえうたくん」、出現。



近くのパソコン屋さんをのぞいてごらん。いま、PC-8800シリーズの置いてあるお店で面白い事をやっている。88がいろんな歌を気持ちよさそうに、歌ってるんだ。おまけに、僕たちが勝手に歌詞をかえてもその通り歌ってくれるし、自分の声をサンプリングして、88に歌わせる事もできる。もちろん、テンポもリズムもお望みどおり。このソフトの名前は「かえうたくん」。お店のデモ用なんだけど、これは笑える。ぜひお店で、一度試してみてください。

この楽しさは、フツーじゃない。PC-8800シリーズ新作ゲームソフト、続々登場。

そろそろ夏休みもラストスパート。宿題なんかもう終ったよ(?)という君に、最後のワクワクを紹介したい。PC-8800シリーズの新作ゲームソフト。秀作ぞろいのスーパーゲームで、暑さなんか吹き飛ばそう!

PC-8800シリーズ話題の新作ソフトご紹介

●ソーサリアン(PC-88VA専用)／Falcom　発売中　¥9,800　大人気ソフトがシナリオ、サウンドを一新し、VA専用版として登場!

●ソリテア ロイヤル／ゲームアーツ　発売中　¥6,800　トランプの1人遊びの集大成。11種のゲームが楽しめます。

●アークティック／アートディンク　発売中　¥5,800　レール上を転がるボールをゴールインさせれば勝ち、という簡単そうだけれども実は奥が深いゲームです。

●ディレクター物語／ビクター音楽産業　発売中　¥7,800　アイドルの卵を立派なタレントに育て上げるコミカルシミュレーションゲームです。

●エグザイル-破戒の偶像／日本テレネット　発売中　¥8,800　アクションGとPRGを妥協せずに融合。もちろんサウンドボードII対応です。

●ラストハルマゲドン／ブレイングレイ　発売中　¥7,800　なんと、ディスク7枚組!ニュータイプRPGです。

●天地を喰らう／ウィンキーソフト　発売中　¥6,800　人気コミックがRPGとなって登場!

●ファンタジーIII-ニカデモスの怒り／スタークラフト　発売中　¥9,800　アメリカ版の移植、ファンタジーシリーズ全3作の完結編です。

●スタークルーザー／アルシスソフトウェア　発売中　¥7,800　迫力満点のリアルタイム3Dアクションゲーム。

●スナッチャー／コナミ　8月中旬発売予定　価格未定　アクションも十分に取り入れた、コナミ初の本格アドベンチャーゲーム。

NECマックベアフェア開催

パソコンを買ってNECマックベアランドに行こう!

フェア期間 8月6日～21日　開催場所 秋葉原(東京)

8／6～21のフェア期間中、NECのパソコン関連商品をお買い求めのお客様全員を、NECマックベアランドへご招待します。入場券は、フェア参加店にてお受けとりください。NECマックベアランドでは、その場でたくさんの素敵なマックベアグッズの当たるゲーム大会や新作88ゲームソフトの体験など、もりだくさんの楽しいイベントを用意。また、来場者全員にマックベアノートをプレゼントします。ぜひ、この機会をお見逃しなく秋葉原のフェア参加店にお越しください。NECマックベアランドは、8／19～21に秋葉原にて開催されます。詳しくは、フェア参加店までお問い合わせください。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……298,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3

1Mバイトタイプ5インチFDD2台 内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……398,000円

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

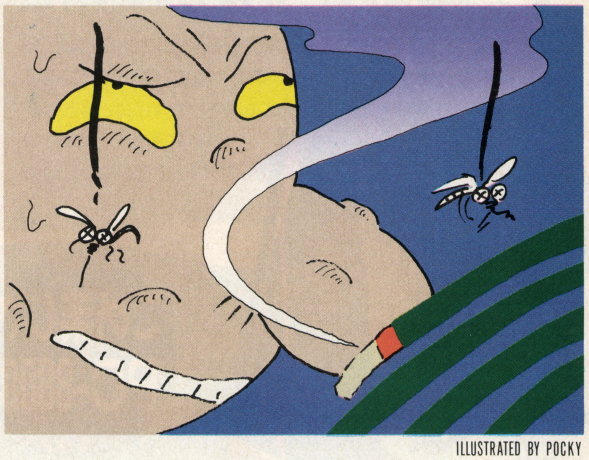
日本電気グループ

CONTENTS

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

9 VOL.66 1988 September



ILLUSTRATED BY POCKY

8 特集 6大タイトル徹底紹介

AVGより愛をこめて

アンジェラス

琥珀色の遺言　ジャック/ラスベガス連続殺人

原宿アフターダーク　ディレクター物語

サイオブレード

特集総まくり　AVGより愛をこめて

60 注目のスーパー・ニューソフト/

超新作レビュー

ソフトでハードな物語／Genji／マスターオブモンスター／アクロジェット／きまぐれオレンジ★ロード／フェラーリフォーミュラ1

69~287 ディスクマンが当たる/　2カ月連続懸賞企画/

欄外アドベンチャーゲーム

マジック アイランドの犯罪 解決編

70 大杉コミカの同時進行RPGレポート

イースII

76 同時進行RPGレポート

ソーサリアン

追加シナリオ&ユーティリティーディスク

80 こだわりレポート

維新の嵐

88 PC-88/98,MSX,X68000,X1最新ソフトカタログ

MONTHLY SOFT RADAR

ラスト・ハルマゲドン／A列車で行こうII／ARCTICFOX／ACTOR／バランス オブ パワー／スタークルーザー／HERLESH／The Bard's Tale／パワフルまあじゃんオリジナルデータ集／うる星やつらラブリーチェイサー／Gaban／ファミリーボクシング／ボールブレイザー／死霊戦線／ミュール／スペースハリアー／ハイドライド3／プリントショップ

■表紙　CG　岡本 博　レイアウト　田村 一郎

122 光ディスクから光GENJIまでおもしろ用語解説

エンサイクロペディア光

134 期待のソフト

スーパーミュージックツール『アマデウス』

151 10万円前後の最新機種レポート

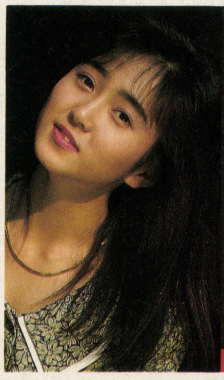
お買い得ハンディーワープロ総チェック

177 ソフトハウスより情報満載直行便

ソフトハウス エクスプレス VOL.2

183 アイドル、ビデオゲーム、アニメ、映画、ゲームなんでも情報

AMUSEMENT RADAR



◆アイドル探検隊① 生稲晃子ちゃん
◆I LOVEアーケードゲーム
◆今月のこれがイチバン
◆映画にもいろいろある
◆THE GAME MUSEUM
◆チャレンジ！絶叫マシン

208 ダ・ビンチCG講座　MSX2版予告編

MSX2版 ようやく完成間近！

212 ポプコミュニティ'88

POPCOM祭りのお知らせ

226 誌上ロールプレイングゲーム

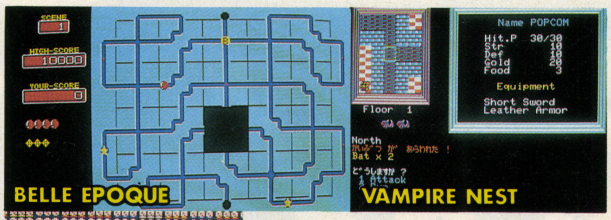
サンダーロード

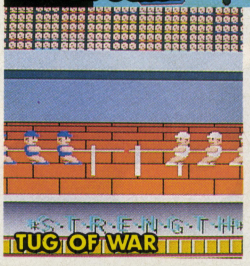
84 海外ソフトウェアダイジェスト
115 ベストソフト30
116 情報ギッシリRANDOM FILE
138 パソコン入門講座
142 OH! 地球ミュージック
168 入門者のための新Q&A
217 ミュージック・パビリオン
237 POPCOMテクノダム
244 新刊図書紹介
282 パソコン通信大博覧会開催
284 ポプコムネットへのおさそい
288 NEW POPCOMMUNITY
307 次号予告
310 MESSAGE FROM EDITORS

147 特別付録CGカセットレーベル

オリジナルプログラム

優秀賞 BELLE EPOQUE　X1シリーズ　248
VAMPIRE NEST　FM77AVシリーズ　264
TUG OF WAR　X68000　273





特別別冊付録
NEW TYPE ROLE-PLAYING GAME
サバッシュ ハンドブック

夜空にきらめく摩天楼のイルミネーション。
満天にかがやく星。ブライト・ライツ、ビッグ・シティ。
今月号の特集は、"AVG(アドベンチャーゲーム)より愛をこめて"というわけで、ちょっとドラマチックに迫ってみた。さて、AVGといえば、なんといっても"物語性"。そして、プレイヤーをひきつけてはなさないリアリティー、臨場感、ディテールの確かさ。加えてスリリングで魅力的な謎——。
今月、ここに紹介するAVG6タイトルは、ホラーからSFまで、どれも内容充実、エンターテインメント性豊かな力作ぞろい。真夏の夜は、日常をはなれ、宿題も忘れ、AVGの多彩な世界に、どっぷりとひたってみようではないか。

最新6大タイトル徹底紹介

AVGより愛をこめて

真夏の夜はアドベンチャー

ホラー『アンジェラス』

ミステリー『ジャック／ラスベガス連続殺人』、『琥珀色の遺言』

業 界『原宿アフター ダーク』、『ディレクター物語』

ＳＦ『サイオブレード』

Photo／オリオンプレス

ANGELUS アンジェラス
悪魔の福音

エニックス

PC-8801SRシリーズ(サウンドボードII対応) ¥8,200円

世界各地で突然発生した謎の奇病。暗躍する邪教徒たち。そして事件を追うブライアンの運命は？作画・音楽にその道のプロを抜擢し、さまざまな効果を駆使してくり広げられるこの物語は、もう1つの映画といえるかもしれない。

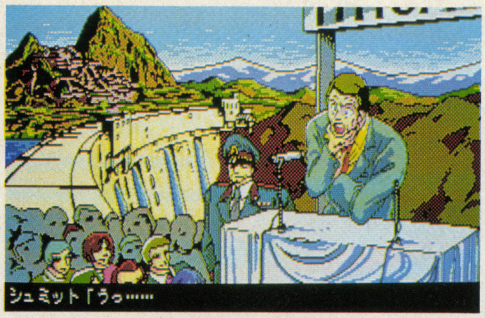
人影は3つ。彼らの目的は？

プロローグ

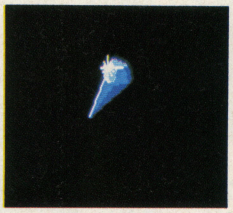
どことも知れない暗闇の中、岩のきしむ音が響き、そこへ一筋の光がさしこむ。そう、何百年もの間閉ざされ続けていた扉をあけた者がいるのだ。そしてたいまつをかざし、中へ入ってくる3つの人影。やがて彼らの前に3つの青い石が照らし出される。彼らの目的はこれだったのだ。人影は石をつかみとると、足早にそこから立ち去っていった。

ペルーの首都リマにほど近いアンデス山中では、ダム工事の落成式が行われていた。この工事は西ドイツ最大の建設会社バイエルン・カンパニーが請↗

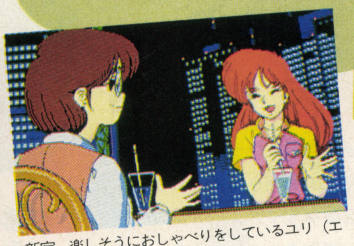
Photo オリオンプレス



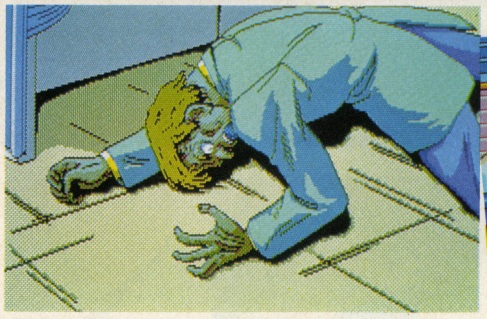
あいさつの途中、突然苦しみだすシュミット。



転げ落ちる青い石。

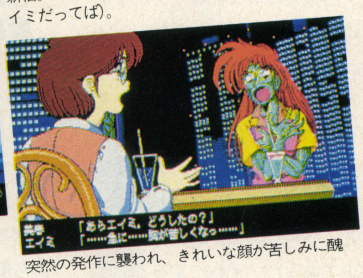


新宿。楽しそうにおしゃべりをしているユリ（エイミだってば）。



全身が緑色になり死んでしまった。

入浴中、のエリス。



突然の発作に襲われ、きれいな顔が苦しみに醜くゆがむ。

↗け負ったもので、古代文明のピラミッドを移転し、その跡地にダムを建設するという大事業であった。しかしその工事も無事終わり、ようやく落成式にこぎつけたところなのだ。

大統領の演説のあと、バイエルン・カンパニーの副社長シュミットが演壇に上った。にこやかに祝辞を述べ始めたシュミットだったが、突然苦しみだし、その場にたおれてしまった。そして衆人の見つめる中、彼の全身はみるみる緑色に変色し、ただれ、血管が浮き出すという見るも無残な状態になっていき、まもなくシュミットは死んだ。

ちょうど同じころ、地球のほぼ裏側にあたる新宿のとある喫茶店では、アメリカ人の少女エイミが、ペンパルの美幸とおしゃべりをしていた。初めておとずれた日本で楽しい日々が送れたと、うれしそうにエイミが話す。と、突然エイミが胸を押さえ苦しみだしたのだ。おどろいてただ見つめるばかりの美幸の目の前で、エイミの美しい顔は苦痛にゆがみ、緑色に変色していった。

ところかわってここはイギリス。ロンドンポスト誌の科学部記者エリス・ミラーは、バスタブにつかりながら、ニューヨークに出張中の同僚、ブライアン・パールと電話で話していた。

エリスはペルーと日本で同時に発生した原因不明の奇病に興味をもち、そのあらましについてブライアンに説明しているのだ。現在のところこの奇病の患者はこの２名のみで、病原菌などが発見されることもなく、まったくの原因不明であった。また、シュミットは死んでしまったが、エイミのほうはなんとか一命をとりとめていた。

話を聞き終わったブライアンは、さっそくロンドンにもどってくることになったのだが……。

GAME SYSTEM

アドベンチャーゲームというと、最近ではマイクロキャビンやリバーヒルソフトのものの印象が強いけど、エニックスだって初期のころからアドベンチャーの秀作を作り続けてきていることを忘れちゃいけない。わりと新しめのところでは『ジーザス』や『ウイングマンスペシャル』なんかがあるね。そのエニックスのひさびさの超大作アドベンチャーといった感じなのがこの『アンジェラス』なのだ。

どこがすごいかっていうと、なかでもいちばん注目されるのはキャラクターデザイン・原画があの土器手司氏だってことだろう。土器手さんといえば『ダーティペア』、『うる星やつら』、『めぞん一刻』などのキャラクターデザインなどを手がけていて、アニメファンなら知らない人はいないってほど有名なのだ。原画をこうした第一級のプロが手がけただけあって、グラフィックの質はもちろん最高だ。そのうえ、アニメーション処理も随所で使われている。アニメーション処理は、人の肌が緑色に変色していくような重要なシーンではもちろんのこと、口パクのように簡単なものはほとんどすべてのシーンで使われているのだ。こうしたこともあって、ほとんどアニメ映画を見るような感覚でプレイできるのだ。

音楽のほうは、エニックスのゲームではもうすっかりおなじみのすぎやまこういち氏が担当している。さすがにもう手慣れたもので、要所要所で雰囲気をもりあげるような音楽が効果的にちりばめられているのだ。

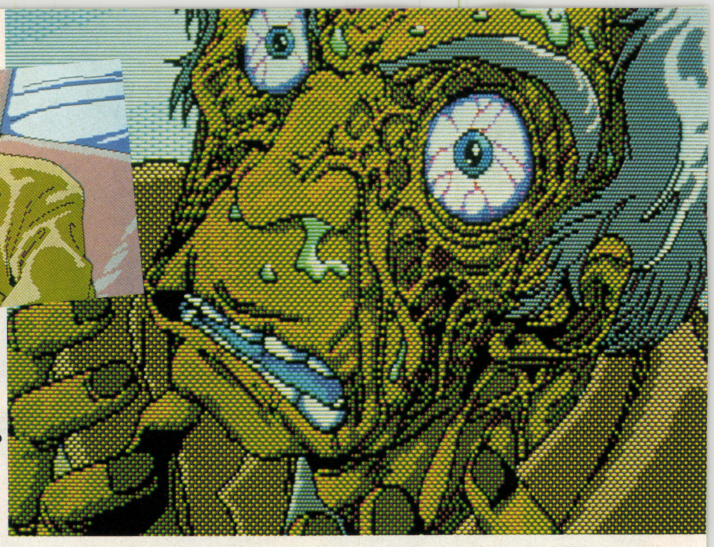
ゲームのシステムは、最近ではあたりまえになったコマンド選択方式だ。それもメニュー画面があってそこからテンキーやマウスで選ぶといったものじゃなくて、ファンクションキーですべてを選択する簡単なもの。

でもこの方式の最大のメリットは、コマンド選択に画面を下のほうのほんの１行分しか使わなくてすむってことだ。そのおかげでグラフィックをメいっぱい大きくできるし、マルチウインドー式とちがって途中でグラフィックの一部が隠れてしまうこともないから、映画的な雰囲気を味わうためにはもってこいだといえるだろう。

また、ゲームを終えてしまった人のためにはアプリシエイションシステムが用意されている。これはゲームを最初から最後まで通して見ることができる観賞モードのことだ。こんなことができるのも、ほとんど画面いっぱいの大きさの質の高いグラフィックがたくさん使われているからだといえる。まさに映画を見るような感じでストーリーをふり返ることができるのだ。

REVIEW

第3の奇病患者



隣席の男が突然苦しみだし、緑色に変貌してたおれた。

それじゃ、実際にゲームを進めながらストーリーの展開を見ていくとしよう。主人公はブライアン。プロローグのあと、出張先のニューヨークからロンドンに帰る飛行機の中からゲームは始まる。

ひとりで飛行機なんかに乗っていても、することといったら本でも読むか寝ることくらいだ。で、なんの気なしにもっていた雑誌をパラパラとめくってみると、ペルーの占い師デュマのことが書いてあった。それによるとデュマの占いの的中率は9割というんだから、もし本当だとすればデュマってのがただ者じゃないことは確かだ。

雑誌も読んでしまうと、もう何もすることがない。あんまりヒマなんで、となりの席の男に話しかけてみることにした。男はガルン・ドッペスという名の西ドイツ人で、ペルーでの仕事の帰りだという。話を続けるうちに、彼はさっきの雑誌に書いてあったデュマに占ってもらったことがあるといいだした。なんでもデュマは彼が呪われているものをもっていて、それを手ばなさないかぎり呪い殺されるといったらしい。

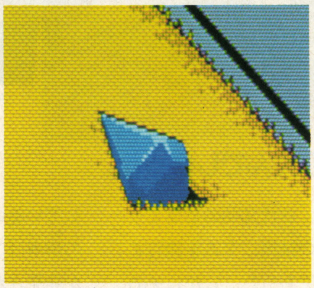
飛行機には主人公のブライアンが乗っていた。

「呪いとはおだやかじゃないですね」とブライアンはことばを返す。と、突然ガルンが苦しみだした。彼の皮膚は緑に変色していき、血管が浮き出し、まるで緑色のミイラみたいになってしまったのだ。しかしそれでもガルンはまだ死んだわけではなかった。

目の前で突然人が緑色に変色してたおれたってのに、ブライアンはわりと冷静だった（これがもし皮膚が緑色になって、筋肉がもり上がり、シャツがビリビリと裂け、ウォーとうなり声をあげるって展開だったらきっとこうは落ち着いてはいられなかっただろうなどと、ついアホなことを考えてしまうのであった）。

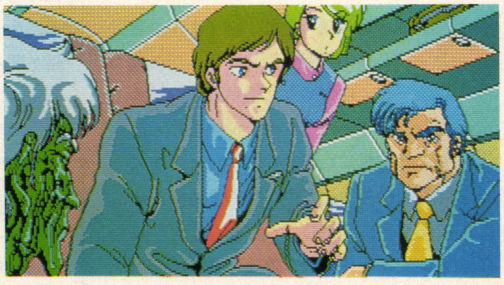
落ち着いて見てみると、ガルンの座席の下にプリズム形の青い石が落ちている。あやしい光を放つその石を見ているうちに、なぜだか持っていなければならないような気がしてきて、ポケットに石を入れるブライアン。

とにかく医者をということで、たまたまこの飛行機に乗り合わせていた友人の細菌学者エドガー・スミスを呼んできてもらった。しかしエドガーは原因がわからないので処置のしようがないという。とにかくロンドンに着いたら彼の病院にガルンを運びこんでくわしく調べようということになった。



ガルンの座席の下には青い石が……。

エドガーに診察してもらうが……。



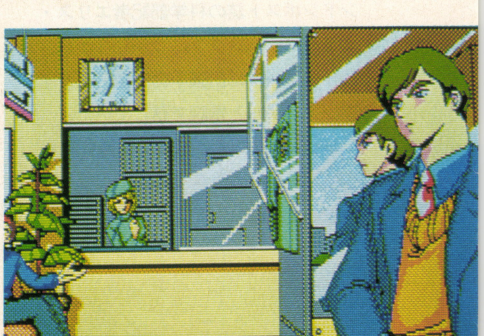
悪魔の福音

飛行機はロンドンに着き、エドガーはガルンを連れて病院へと向かった。一方ブライアンは編集部へ報告にもどることになる。

編集部にはエリスとガイスがいた。飛行機でのできごとを話すと、エリスはペルーと日本で起きた同様の奇病について調査したことを説明した。はたしてこの3人の奇病患者にはどんな関係があるのだろうか？

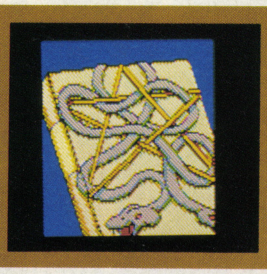
エリスはこの事件に興味津々といった感じで、特ダネものだと調査を続けるつもりでいる。ブライアンとしても、目の前でガルンのあんな姿を見てしま

編集部でエリスとガイスに状況を説明する。



エドガーの病院にやって来た。

エドガーの話を聞くブライアン。



不気味な装丁の『悪魔の福音』。

緑色にゆがんだ顔のさし絵がある。ガルンの症状との関係は？

ったせいか、いつもはあまり仕事熱心でもないのに、この奇病については興味が尽きないという感じだ。ガイスはオレには関係ないよって感じで、傍観者を決めこんでいる。

ところで、編集部でエリスを「見る」と「かわいいことはかわいいんだが、調子にのるんだよな、この娘は……」なんてことをブライアンがいいだす。ふーんブライアンはエリスのことをそんなふうに見ているのか、と思っていたら、あとではっきりするんだけど、じつはこの２人、デキていたんだよねぇ。まったくもう。

で、編集部でひと息ついたあと、エドガーの病院に行ってみる。

ガルンは手術の途中で死んだそうだ。と、ここで思ったんだけど、原因不明の奇病を手術するって、いったいどこをどう処置したんだろうねぇ。

ま、それはともかく、エドガーの話を聞いてみることにする。エドガーは『悪魔の福音』という本を見せていろいろとブライアンに説明してくれた。それによると、この本は13世紀の北イタリアのデムリエ村というところに住んでいたデバイン・ハウエルという男が書いたもので、邪神セヴァと正神ユーサーとの戦い、セヴァをあがめるグノーシス教という邪教のことなどが書かれているという。

そしてこの本のさし絵には、緑色をした人の顔があった。ガルンと同じような症状のように見える。もしそうだとすると、ガルンはセヴァの呪いにかかって死んだということになる。そしてエドガーの考えでは、例の青い石はこの本に書かれているセイントストーン（聖闘士 石なんて書いたりはしない）ではないかというのだ。

邪神セヴァとその呪い。いずれにせよ事件のカギはエドガーがこの本を手に入れたペルーにありそうだということになった。最初の奇病患者シュミットがたおれたのもペルーだ。というわけでブライアンはペルーに飛ぶことになった。

エイミの最期

一方エリスはもう１人の奇病患者、エイミのいる日本に向かった。

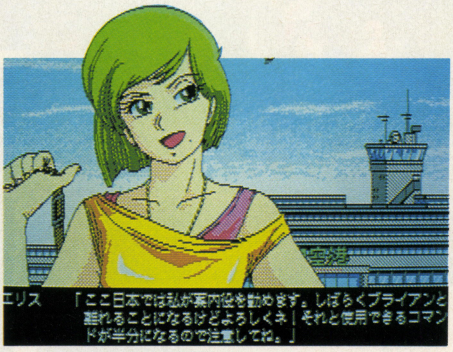
エイミは見たところまったく健康そのものといった感じで、とても奇病なんかにかかっているようには見えなかった。エイミとエリスは同じミッキー・ロークのファンだというので話がはずむ。そんななかで、エリスはエイミがしているペンダントがガルンがもっていたという青い石とそっくりなのに気がついた。エイミはそのペンダントはボーイフレンドからのプレゼントだという。

今度はエイミの主治医、佐竹に話を聞いてみた。やはり奇病の原因は不明だという。気になったのは、エイミがこの２日間、夜になると例の発作を起こしているという話だ。もし今夜も発作が起きたら、エイミの心臓はショックに耐えられないかもしれないという。そして案の定、その晩エイミは発作を起こし死んでしまったのだ。「セヴァ」ということばを残して……。

＊　＊　＊

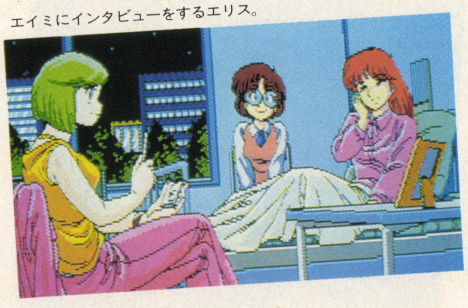
とまあ、こんな感じで話は進んでいくんだけど、ストーリーを紹介するのはもうこれぐらいにしておこう。あんまりバラしちゃうとつまんないもんね。

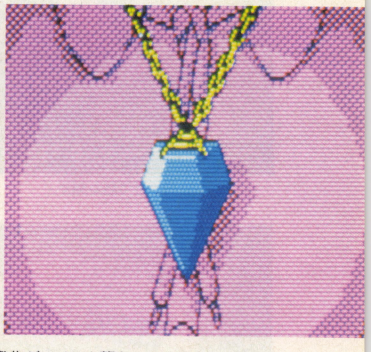
このあとはというと、ペルーに飛んだブライアンがいろんな人に会い、事件の謎を解き明かそうとしていくわけだ。まあ、これからがいよいよ本番と



エリスは日本にやって来た。

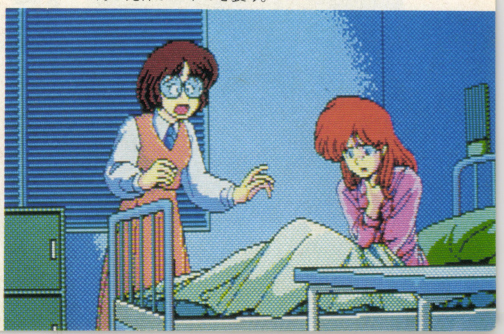
エイミにインタビューをするエリス。





エイミの胸にはガルンのものとよく似た青い石が。

再び発作がエイミを襲う。



だけがゲームというわけじゃない。アドベンチャーゲームでいちばん大事なのはやっぱりシナリオだと思うわけだ。とはいってもやっぱり気になることもある。はっきりいってこのゲームのシナリオのできはかなりいいと思ってるんだけど、ただゲームのシステム、というか話が先に進むかどうかの判定の仕方に多少問題があるように思えるのだ。

たとえばだれかにいろいろと話を聞いたとする。当然それに対する答えもいくつか用意されているわけだけど、それを全部聞き終わらないと話が全然次に進まないといったことがたびたび起こるのだ。こうなってくると、こいつから聞くべきことは全部聞いたかな？とひととおり「話す／聞く」などのコマンドをためしてみるなんてことをするハメになるのだ。それまでせっかく考えながら進めてきたのに、ここで結局コマンド総当たりをやることになってしまいめんどくさい。ここのところはある程度しかたないのかもしれないけれど、どうにかしてほしいと思う。

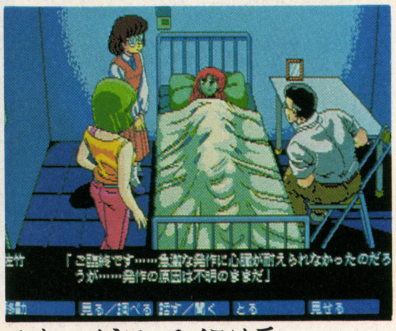
あともう1つ。たいていの場合、画面上の人物が話すときは口をパクパク動かすんだけど、最初はともかくとして、同じセリフを何度も聞くハメになった場合にこれがうっとうしい。とくに長いセリフだった場合なんかはそうだ。シフトキーを押しているとロパクがパスされるとでもしてもらえればよかったんだけど。

上に書いたことはどちらもたいしたことじゃないのかもしれない。でも全体としてのできがいいだけに、この程度のことでも目立ってしまう。グラフィックと音楽とシナリオの質が高いところにあるなら、やはりそれ以外のすべての部分も最高をめざしてほしい。

このゲームの難易度はどちらかというとやさしいほう。変なトラップみたいってもいいだろう。

このゲームのストーリーの展開は基本的に一本道で、ゲームを解くというよりも、映画のストーリーを追っていくといった感じの進め方をしていくことになる。もちろんリマの町では行ける場所は何カ所もあるし、どの順番でまわらなくちゃいけないなんて決まりがあるわけじゃないけど、たとえどうまわったところである事実を知る順番が多少前後するといった程度のことで、大きなストーリーの展開はやっぱり1通りしかないのだ。

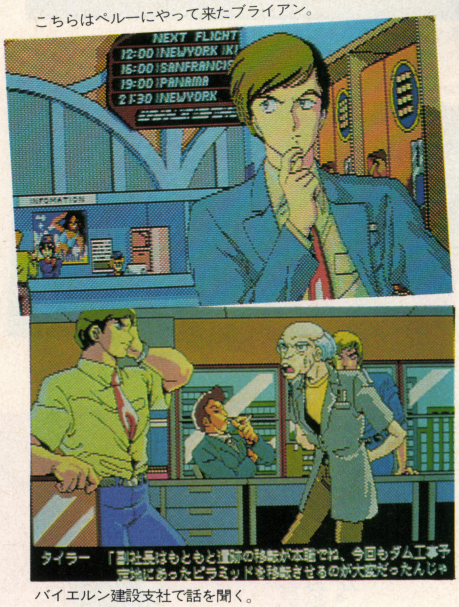
あるいはそんなのはゲームじゃないって思う人がいるかもしれないけど、ぼくはこれはこれで、一つのあり方だと思う。実際にプレイしているときには、主人公の立場になっていろいろと考えながら進んでいるわけで、それでストーリーの展開を楽しめるんだからね。コマンド選択式とはいっても、ただやみくもにキーを押しているわけじゃないのだ。なにもマルチエンディング



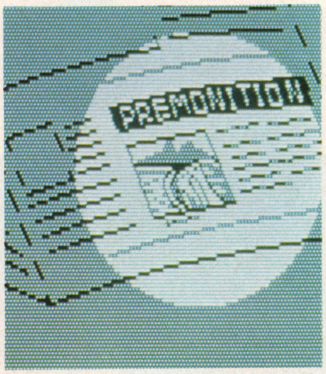
かわいそうに、エイミは死んでしまった。

看護婦がエイミの急を告げる。

こちらはペルーにやって来たブライアン。



バイエルン建設支社で話を聞く。

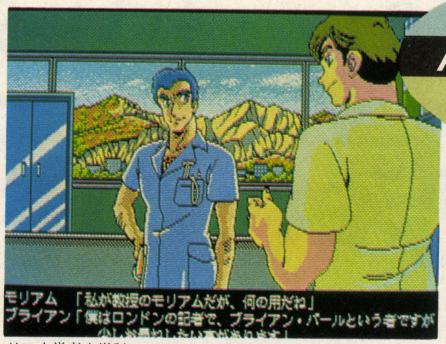


地元の新聞にデュマの予言がのっている。

AVGより愛をこめて

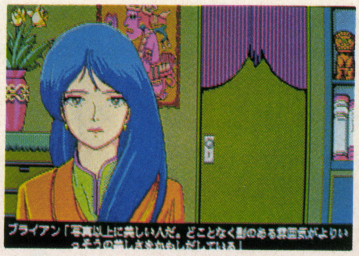
いなものはないし、途中でゲームオーバーになることもない。ただし時間はけっこうかかる。アプリシエイションシステムでは全体のストーリーを、余計なことはいっさいせずに、しかもストーリー展開に関係ない一部を省略した上で見せてくれるわけだけど、それでも、2時間ちかくもかかるのだから、だいたいの規模は想像つくだろう。でも、いわゆる中だるみみたいなことは感じない。それこそ映画を見る感覚でストーリーにのめりこんでいけるからだ。

そして最後までいったあとでも、すべての謎が解決するわけじゃない。というよりむしろわからないことのほうが（印象としては）多いくらいだ。これらはプレイヤーの想像にお任せするというのか、あるいはこの話全体が次作のプロローグにすぎないのか、気をもたせるところだ。とくにエンディングなんかいかにも「乞うご期待」といった終わり方だもんねぇ。確かに（メイキングオブを見てもらえばわかるとおり）もっともらしく出てきながら全然使われなかったアイテムもあったりして次作への伏線はかなり敷いてあるみたいだけど……。こうなるといやおうなく次作への期待が高まっちゃうんである。



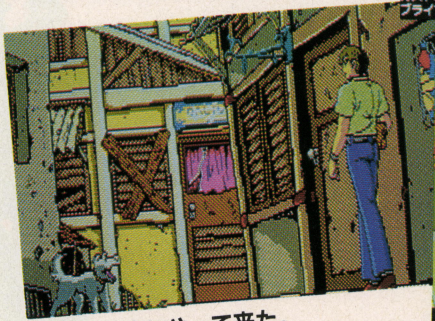
リマ大学考古学科のモリアム教授に話を聞く。

シュミットの変死事件を担当しているパルドン刑事。



写真の美女を捜し当てた。

エドガーが『悪魔の福音』を買ったという骨董品店へやって来た。


デュマの家にやって来た。

ついにデュマとめぐり会えたのだが……。

MAKING OF

キャラクターデザイン・土器手司、音楽・すぎやまこういち、という豪華スタッフの『アンジェラス』。プロデューサーは、エニックスの伊藤さん。6月号の「花のレディースサミット」にもでてた、あの伊藤慶子さんである。ビデオの『孔雀王』や『妖刀伝』などをつくった会川昇氏の原案をもとに、シナリオまでも手がけている。

映画好きの伊藤さん、このゲームも映画的な作りをめざしたそうだ。グラフィックも、アニメーションをはじめ、カットバックなどの映画の手法を使ってある。「でも、ハードの制約からできなかったこともたくさんありますけどね」というけど、なかなかの凝りよう。それとストーリーも、わざと明快にしなかった部分があって、これも終わってみてから、それぞれにじっくり考えてもらいたいとのこと。ま、映画ではよくある話だけどね。

「あと最後のほうで、重要そうで、じつは使わないアイテムがけっこう出てくるんです。で、プレイヤーも、終わってから何だろうと不安に思う。で、これがまあ、ちょっとした伏線になるんですけど」

ところで、伊藤さんの好きな映画のジャンルは、ホラー映画！　『アンジェラス』では、とくに『エンゼル・ハート』をだいぶ意識したそうだ（表現のほうね）。「それと背景にあるのは『オーメン』かな」。ということで、この2つを見ると、またちがったおもしろさが出てくるかもしれないね。

映画的手法の例。ブライアンが寝ているときに……

別のシーンが2つ、交互に出てくる。これが、カットバックという手法だ。

表現で意識したのが、ミッキー・ローク主演の『エンゼル・ハート』。

1920 SERIES

琥珀色の遺言

西洋骨牌連続殺人事件

藤堂龍之介探偵日記

リバーヒルソフト

PC-9800シリーズ（順次移植予定） ¥9,800円 発売中

時は1920年代——。

ロマンの香り漂う時代。

芸術と文明と恋の花咲き乱れた時代。

暗黒の第2次世界大戦を前に、つかの間の幸福を享受できた時代。

人間が等身大の人間でいられた時代。

そして、ミステリーの世界も芳醇で香わい深く、ボクたちをその迷宮へといざなう……。

探偵は探偵らしく（そう、あのシャーロック・ホームズのごとく）、犯人もまた犯人らしく、殺人は危険で甘美なゲームであった。舞台もすべてふさわしい豪華でニュアンスに満ちあふれていた。

犯人と探偵のスリリングかつ優雅な一騎討ち……。

リバーヒルソフトの新作『琥珀色の遺言』は、そんな時代を背景にした本格ミステリー巨編である。

夏の眠れぬ夜には、君もこのとびっきり知的なエンターテインメントをじっくりと楽しんでほしい。

Photo オリオンプレス

AVGより愛をこめて

STORY

大正10年（1921年）、9月9日。事件はこの日付から始まる。そして舞台となるのはこんな場所である。

――貿易商、影谷悦太郎の屋敷は、西日本の地方都市×市の小高い丘の上に建っていた。大正元年に建てられたその屋敷は、まさに贅を尽くして建てられた壮麗な西洋館であった。夕暮れ時になると、太陽は丘の向こう側に沈み、洋館の白いカベを美しい琥珀色にそめあげた。いつのころからか、あたりの人々は、影谷家のこの屋敷を「琥珀館」と呼ぶようになっていた――。

さて、9月9日の朝である。琥珀館の中庭にある大樹の根もとで、断末魔の苦しみに顔をゆがませた当主、影谷悦太郎の死体が発見された。

死因はトリカブトという毒草。その毒成分はアコニチンと呼ばれるもので、猛毒であった。悦太郎には毎朝、健康維持のために薬草入りのお茶を飲むという習慣があり、事件の起こった9日の朝も、悦太郎は寝室から起きてくると、まず食堂に入って、テーブルの上に用意してあったお茶を飲んだらしい。そのあと、中庭で変死体となって発見されたのであった。

第1発見者は孫の絹代と末娘の里絵。影谷悦太郎の不可解な死について、地元の警察はさっそく捜査を始めた。しかし、琥珀館に住む影谷家の人々は、なぜかだれ一人として、悦太郎の死について語ろうとはせず、事件の解明は難航をきわめた……。

☆　☆

さあ、お膳立てはそろった。そろそろ名探偵の登場である。英国帰りの伊達男藤堂龍之介こそ、その名探偵であり、プレイヤーであるボクや君自身なのだ。

裕福な華族（つまり貴族だ）の三男坊に生まれ、16歳で英国にわたり、その後8年におよぶ洋行生活を送った藤堂は、その間に英仏独の3カ国語に通じ、じつにさまざまな教養を身につけていた。

おまけに長身でスマート。英国ビクトリア調の衣装がよく似合い、そのルックスは気品漂い、すべてにおいて完璧なダンディーであった。まあ、あえて欠点をいえば、女好きということぐらいだろうか（ボクも同じ欠点だ）。

事件発生の前年、すなわち大正9年、影谷悦太郎の甥、影谷芳明は、英国からの帰朝途中、南まわりの船上で、ある男に出会った。当時ロンドンで評判になっていた探偵小説コナン・ドイル作の〝シャーロック・ホームズ〟シリーズを読みふけっていた芳明は、このふとしたことで知り合った、長身で彫りの深い容貌の日本人が、シャーロック・ホームズその人であるかのような錯覚に陥った。

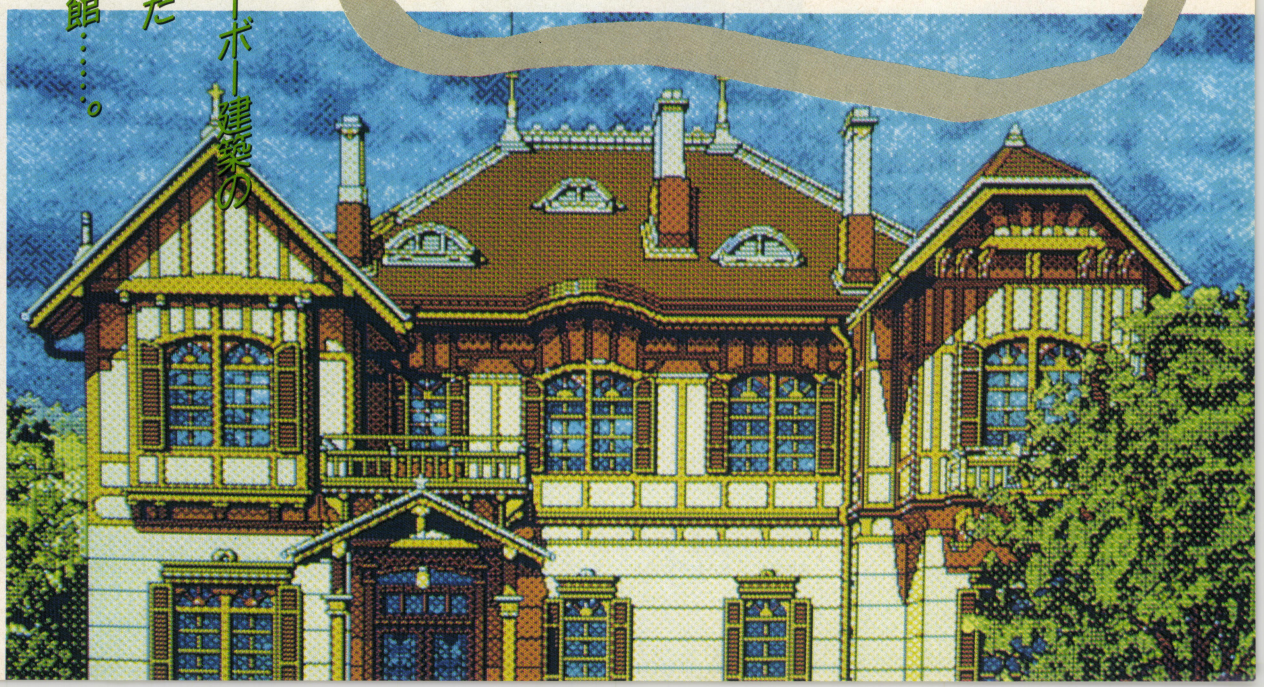
☆

さて、事件にもどろう。悦太郎の死から2週間。その死の真相は少しもつかめぬままであった。そこで影谷家の執事、辰野銀蔵は、事件の解明のため、ある男に調査を依頼した――。

つまりその男こそわれらが藤堂龍之介である。調査方法はあくまでも内密に、というのが条件だ。影谷家のほかの人間にはだれも気づかれずに調査しなければならない。立場としては、影谷芳明の友人、つまり客人としてである。ここで、芳明は1年前に出会った幻のホームズ、藤堂龍之介と再会する。

☆

アール・ヌーボー建築の美しい館の内にひそむ、血ぬられた謎を、はたして解明することができるのか？　複雑に入り組んだ推理の糸を、緻密な捜査で解き明かしていくのは君だ！



アール・ヌーボー建築の
贅を尽くした
美しき琥珀館……。

GAME

不可解な事件のカギとなるタロットカード……。

リバーヒルソフトが放つ、今夏最大の話題作『琥珀色の遺言』がいよいよその全貌を明らかにする。だが、取材した時点ではまだ開発中で、実際にプレイはできなかった。しかし、この大作の魅力の、ほんの一端でも伝えることができれば、と思う（したがって、今回の画面はすべて開発途中のものであることをお断りしておく）。

さて、ミステリーAVGにおいて、熱狂的、カルト的人気を誇るリバーヒルソフトの力作ということで、道具立て、バックボーン、グラフィック、ストーリー、ゲームシステムと相変わらず凝りに凝っていて、じつに充実した内容との印象を受けた。

まず、システムについて、少し触れておこう。

ミステリーというか、捜査・推理において最も大切なのが情報の収集であることはいうまでもない。そこで、名探偵藤堂龍之介である君は、さっそく、影谷家の客としてさりげなく、聞きこみを開始する。

ここで特筆すべきは、影谷家の人々との対話モード。このシステムが新しい。たとえば、ある部屋で君がだれかと話していたとしよう。するとそこに別のだれかが入ってきて、君たちの会話に加わるということが起こるのだ。臨場感あふれる、リアルな効果をもたらしてくれるというわけだ。

次に、捜査状況を自動的にメモしてくれる調書がゲームに組みこまれていること。リバーヒルソフトならではのシステムだ。容疑者や証拠品の分析のさい、状況把握がとてもしやすい。何か新しい事実がわかれば、自動的に書きかえられる。便利である。

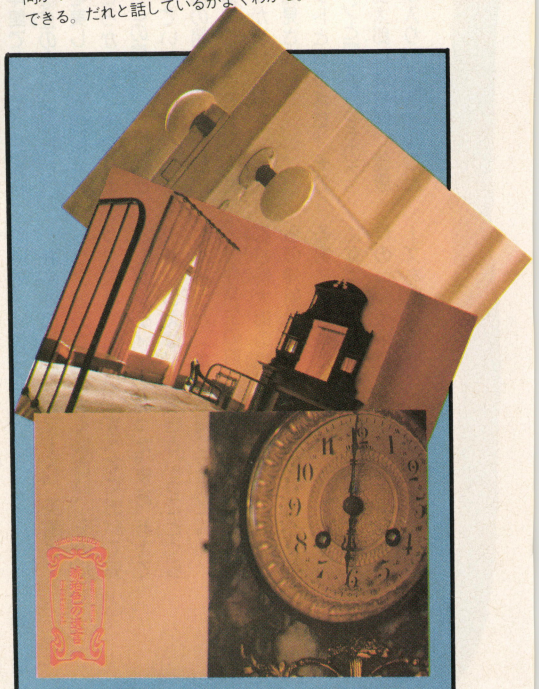
豪華な付録についても触れておこう。〝探偵手帳〟と題された、シックな6穴システム手帳である。手帳の中には、琥珀館地図や影谷家家系図などといっしょに、上述の容疑者調書もファイルされている。コンピュータとは別に、自分で考えたこと、印象、疑問など、ここに書き入れていく。

また、名刺入れもついていて、ここに1枚名刺が入っている。すなわち名探偵藤堂龍之介である君の名刺だ。

といったわけで、付録も1920年代の華麗な世界に君が入りこみやすくするため、道具立て、雰囲気づくりにとても気をつかっているのだ。

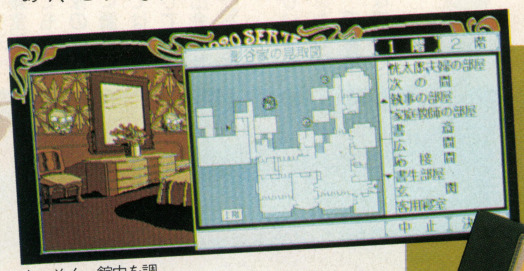
もう1つつけ加えると、別に付録として、琥珀館のモデルとなった、長崎グラバー園で撮影された美しい絵はがき（じゃなかった、写真はがきか）があり、とってもウレシイのである。

向かって右、女中さんに話かけているので色が変わって、区別できる。だれと話しているかよくわかる。



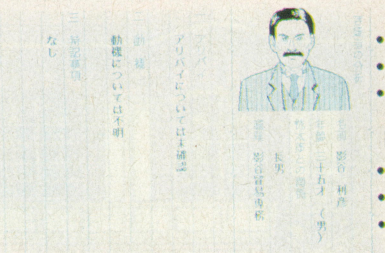
特製絵はがきセット

長崎のグラバー園で撮影されたオシャレな絵はがきだ。時計、ドアのノブ、ベッド、と小道具もミステリアスな雰囲気だ。



さっそく、館内を調べるとするか……。

豪華な付録　シックな6穴システム手帳！



これは容疑者調書。調べた事実が自動的にメモされていく。

AVGより愛をこめて

MAKING OF

香り高き1920年代を再現

こんないい方は危険かもしれないが、ミステリー最大の魅力は殺人である。したがって殺人が日常茶飯事であると魅力は半減だ。探偵小説は、平和な時代にこそ光りかがやく。戦争による大量殺人はミステリーにならないのだ。

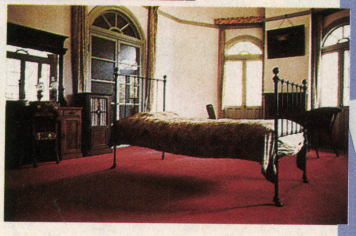
1920年代は第一次世界大戦が終結したつかの間の幸福な時代で、その後の、激動する歴史を予感している。さまざまな芸術、科学、政治、風俗の新しい形式がこの時期に生まれ、花開いた。

ミステリーの黄金時代もこのころで、クリスティ、ヴァン・ダイン、クロフツ、クイーンなどの巨匠たちも、この時期にデビューしている。

だれもが平均化され、無個性になっている現代に比べ、じつに個性的でバラエティ豊かな社会状況の中、影谷家のような大富豪は、真に贅沢な暮らしを営んでいた。

莫大な遺産、複雑な人間関係、広壮な洋館（閉じられた空間）。タロットカード、アール・ヌーボー建築、使用人、英国帰りの名探偵など、リバーヒルソフトのスタッフがつくりあげた華麗な虚構（フィクション）の世界を、じっくりと楽しもうではないか。

琥珀館内部のモデルとなったグラバー園の部屋。団地サイズの部屋を見慣れたボクには目の毒ネ。



個性豊かな登場人物たちのモデルは……

ハリウッド、テクニカラー時代の女優がモデル。ちょっと傲慢そう。

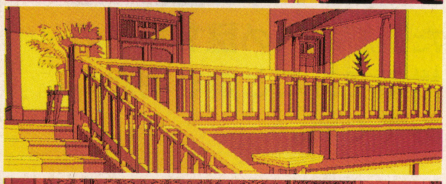
彼の父・龍之介は1920年代の代表的作家だった。細身でシャープ。

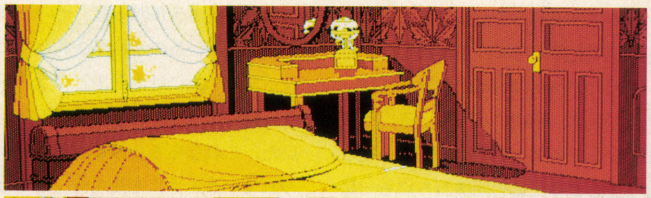
若き日の小百合さんがモデル。純情な気品漂う女の子に仕上がった。

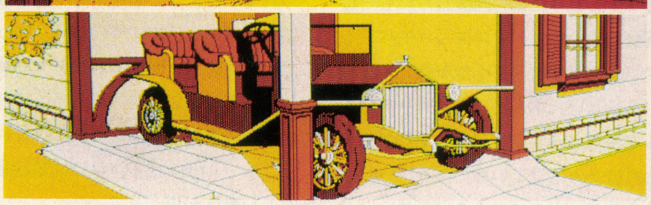
ジャズピアニスト、ビル・エバンスがモデル。理知的なイメージだ。

GRAPHIC

とにかく本当の贅沢が許されたよき時代の建築であり、インテリアである。現存する洋建築に綿密に取材を重ねたリバーヒルソフト、入魂の美しいグラフィックの数々。アナログ16色モード、デジタル8色モード、両方に対応しているからうれしいね。また、建物内それぞれの映像はすべて、藤堂龍之介の視点からとらえたようになっている。すなわち君たち自身の目から見た光景なのだ。







シンキングラビット

ラスベガス連続殺人

PHOTO/オリオンプレス

PC-8801SRシリーズ　5,000円（TAKERUのみ販売）

シンキングラビットが贈る、今度の〈TAKERU〉専用ソフトは、推理アドベンチャーだ。アメリカ西部で起きた連続殺人の謎をキミの名推理でみごと解き明かしてみてくれ。

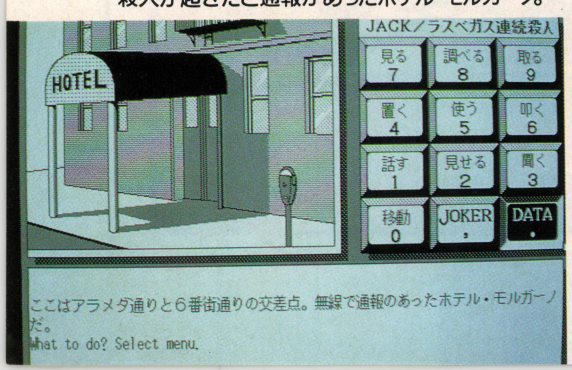
平刑事の誇りをかけて

トマス・ジュリアードはロサンゼルス市警の平刑事だ。同期に入った連中は順調に昇進していくというのに、彼はちっとも焦ったふうもなく、むしろ平刑事としての立場を楽しんでいるようであった。彼のパートナーにして師匠であるジャクソンは、44歳でありながらやはり平刑事である。彼は自分の足で現場を歩いて事件を解決したいというただそれだけの理由で昇進試験を拒否し続け、現在に至っている。その頑固なまでの職人気質はすでに上司となってしまった彼の同僚たちにも一目置かれていた。トマスはどうやらジャクソンのそんなスタイルを理想としているらしい。本人としてはハードボイルドを気どっているフシもあるが、まわりはそうは見ていないようだった。

ある日、いつになくきげんのいいジャクソンは、トマスを飲みに誘った。しかし車が酒場の駐車場にすべりこんだまさにそのとき、本部から無線のコールが鳴った。「なんだってんだ、こんなときに……」とぼやく2人。もちろん殺人事件が起こったのだ。

事件の現場はアメラダ通りに面した6番街の安ホテルだった。その一室で男が死んでいるのが発見されたのだ。テーブルの上にはボトルとグラスがあり、男はテーブルにうつぶせになっていた。これならちょっと見には酔いつぶれているようにも見える。男の服装はこんな安ホテルに似合わず、けっこういいものだ。死体のポケットを調べてみると、子ども用の野球帽と10ドル札が出てきた。野球帽にはW.N.というイニシャルが、10ドル札には電話番号らしい数字が書かれていた。

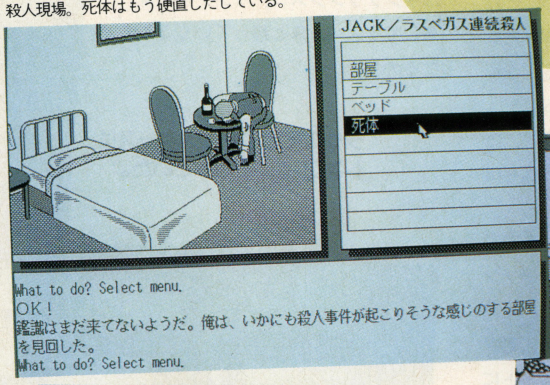
殺人が起きたと通報があったホテル・モルガーノ。



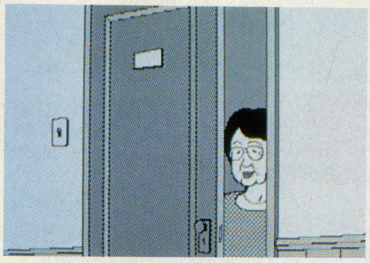
とまあ、こんな感じで始まるわけである。主人公はトマスで、殺人事件の犯人を捜してジャクソンと協力して捜査を進めていくことになる。

ゲームの方式は、もう完全に主流となってしまったコマンド選択式だ。基本的なコマンドはテンキーの0～9に対応していて、それぞれを選ぶとこんどはそれに対応する術語のメニューが現れるという形式。それにこのほかにJOKERというコマンドがある。これは0～9のふつうのコマンドだけではどうしても先に進めなくなったときのためのとっておきのコマンドで、ゲーム中何回かは必ずこのコマンドのお世話になることになる。ただし、このコマンドは本当に必要なとき以外は何の役にも立たないし、使える回数も決まっているから要注意だ。初めのほうで必要もないのに何回もこのコマンドを使ってしまうと、あとで本当に必要になったときに使えなくなって、結局ゲームを終わらせることができなくなるなんてことにもなりかねない。使用にあたってはくれぐれも注意しよう。また、コマンドの選択にはマウスを使うこともできる。マウスを持っているのなら、このほうが便利でいいだろう。

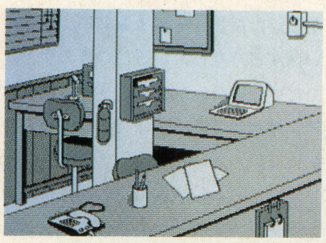
殺人現場。死体はもう硬直しだしている。



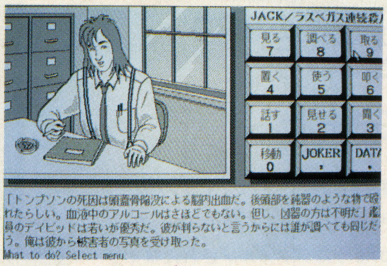
ホテルの支配人。



発見者の掃除婦、ヤマモト。



市警の刑事部屋だ。



鑑識課のデイビッド。

資料課のウェラがコンピュータで資料の検索をしてくれる。

連続殺人事件?

それではもう少し捜査を進めてみることにしよう。まずはホテルの事務所に行って支配人に話を聞いてみる。支配人はなんとなく気にさわる雰囲気のヤツだ。こんな安ホテルだというのに気どっていやがる。こいつからはべつにたいしたことは聞き出せなかった。第1発見者は近所に住んでいる掃除婦だというので、その住所をきいて、行ってみる。

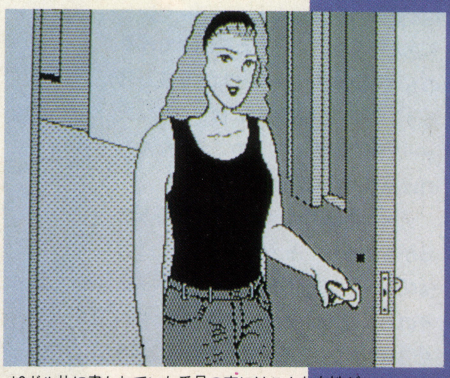
発見者の掃除婦はヤマモトという日系人だった。発見時の状況をきいたが、彼女が掃除をしていて、開いていたドアのすきまから男が死んでいるのを見つけたということ以外、何も得ることはなかった。

いったん署にもどり、鑑識の報告を聞く。それによると、男の名前はアーネスト・J・トンプソンといい、死因は後頭部を鈍器のようなもので強打されたためだという。凶器は今のところ発見されていない。次に資料課に行って、10ドル札に書かれた電話番号の家を調べた。

さっそくその家に行ってみる。相手の女性に札を見せると、それは最近知り合ったレイシーという男が彼女の電話番号を札をメモがわりにして書いたのだという。彼女のほうはレイシーについて住所も電話番号も知らなかった。念のため被害者の写真を見せたが、レイシーではないという答えしか返ってこなかった。

酒場でタレコミ屋に会い被害者の写真を見せると、写真の男はラスベガス専門のスリだと証言してくれた。カジノに出入りしていたのであれば、男の身なりが立派だったのも納得がいく。

空港に行ってラスベガス行きの飛行機の記録を調べてもらうと、トンプソ



10ドル札に書かれていた番号の家にはこんな女性が。

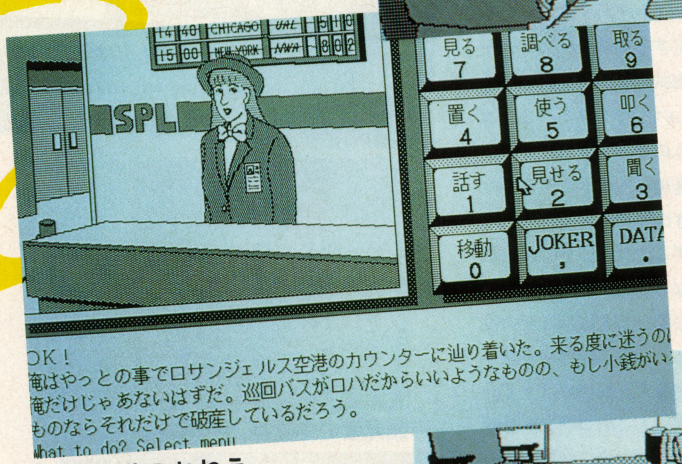
ンの名前が見つかった。ついでにそのときのとなりの席の人物の名前を見るとレイシー・ウォーレスとある。これで2人がつながったことになる。

資料課でレイシーの住所を調べ、電話してみた。何回鳴らしてもだれも出ない。イヤな予感がした。

予感は的中した。レイシーは自宅で殺されていたのだ。死因はトンプソンと同じく鈍器による撲殺だった。死体の横にはビニール製の着せかえ人形が落ちていた。そして人形のスカートには黒いシミが……。鑑識の調べによるとこのシミはB型の血液であることがわかる。ただし10年以上も前の。いったい何がどうなっているというのか？

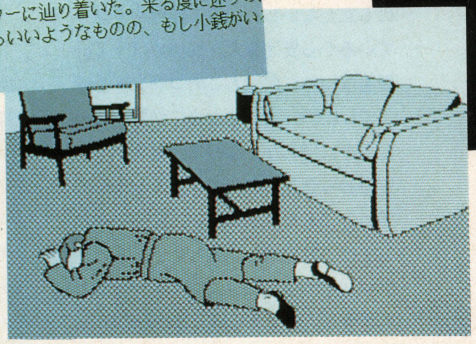
だいたいこんなふうにゲームは進んでいくわけである。このあとも捜査を続けていくと、野球帽と人形のセンから別の2つの殺人事件との類似性が浮かび上がってくる。もしかするとこれは連続殺人事件なのかもしれないということになり、その捜査のため、舞台はサンフランシスコ、サンディエゴ、そしてラスベガスと移っていくことになるのだ。

タレコミ屋ダーク・ホースはトンプソンを知っていた。



レイシーが殺されている。

ロス空港のおねえさんである。



パスワードを入手せよ

このゲームはソフトベンダー《TAKERU》オリジナルソフトということで、値段のほうはかなり手軽なものになっている。

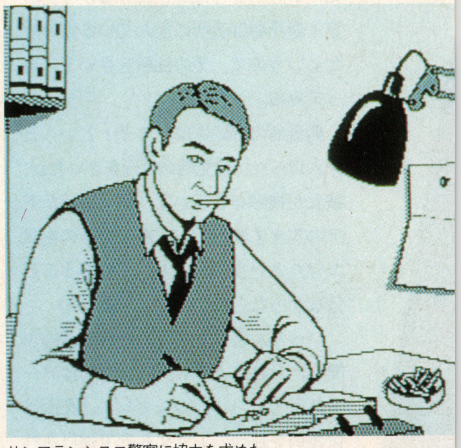
また、ゲームの途中でパスワードが必要になるところがあるんだけど、このパスワードは《TAKERU》の画面上で順次発表されていくことになっている。パスワードなしでも進めないことはないけれど、その場合はかなり複雑なトラップをクリアする必要があるようだ。そしてゲームの最終画面のメッセージを書いて事務局に送ると順位認定が行われ、上位の人にはプレゼントもあるそうだ。こうした趣向ができるのも《TAKERU》ならではといえるだろう（もっとも個人的にはアドベンチャーで順位認定がどうのこうのなんてのはキライなんだが……。）

ゲームの画面は写真を見てもらえばわかるとおり、モノクロである。これは400ラインモードを使っているからで、そのおかげでメッセージなどはたいへん読みやすくなっている。要するに『ザ・マン・アイ・ラブ』あたりから続いている路線である。グラフィックの絵柄はわりとあっさりした感じで、『ザ・マン』のようにデフォルメされたコミックス調のものよりは好感がもてる。もっともこれは好みの問題だと思うけど。

ゲームの難易度は中くらいといったところだろうか。ふつうに進めているかぎり、とくにむずかしいトラップがあるわけでもないから、まあなんとかなるだろう。

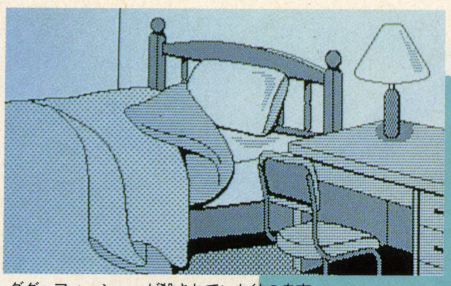
トマスのパートナー、ジャクソン刑事だ。

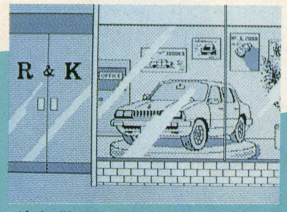
ハート刑事部長は、ジャクソンの後輩にあたる。



サンフランシスコ警察に協力を求めた。

ジャック
ラスベガス連続殺人
AVGより愛をこめて

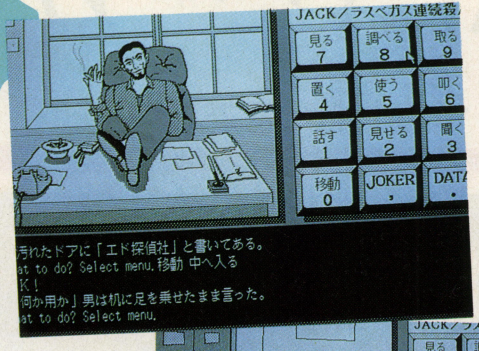

ダグ・フィッシャーが殺されていた彼の自室。



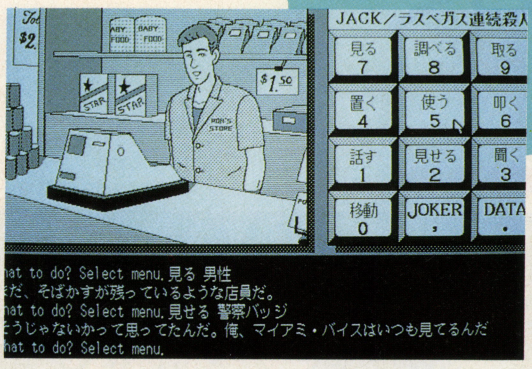
ダグの勤めていたR&Kサービス。

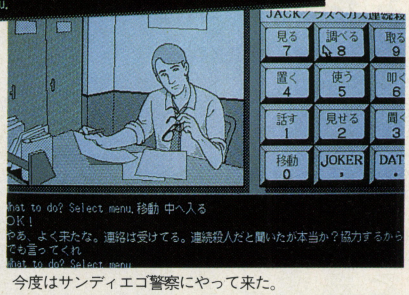
ダグの上司に話を聞く。

どこかいかがわしい探偵のエド。



氷を大量に買っていった男がいたとの証言を得た。





今度はサンディエゴ警察にやって来た。

ラスベガスのホテル・フラミンゴ。

MAKING OF

『ジャック／ラスベガス連続殺人』は、ミステリーものだけど、推理中心で話が進む本格派ミステリーといった雰囲気じゃない。見てわかるとおり、セリフまわしもハードボイルドっぽいし、主人公の刑事も、それを気どっているようだ。でも、ハードボイルドといえば、私立探偵と相場が決まっている。じゃあ、そこのところは、いったいどうなっているのだろう。オレは、さっそくシンキングラビットへとダイヤルを回した（いかん、口調がハードボイルドになってしまった。実際には、編集部の電話はプッシュホンである）。

「これはね、サスペンスタッチの刑事ものなんですよ」とは、作者の今林さん。「80年代になってくると、ハードボイルドの私立探偵たちが、むかしのスタイルでは活躍しにくくなってきた。それにかわって、今度は刑事がハードボイルド的に活躍するようになったのが、これです。たとえば、ウィリアム・ベーカーの『すげ替えられた首』とか『警察署長』、デビッド・リンジの『噛みついた女』といった作品がありますが、『ジャック〔～』は、そういった世界を出せたら、と思って作りました」。

今回は、実際にラスベガスまで取材にも行ったそうだ。

「軽くとりかかったつもりが、作ってみると『道化師殺人事件』なみの大きなシステムになってしまいましてね。メモリーが足りなくて、もう大騒ぎです」。とくに、グラフィックの圧縮に苦労したとのこと。そういえば、そのグラフィックも、前作『ザ・マン・アイ・ラブ』のアメコミふうのものとはちがって、ぐっと渋くキメている。「『道化師殺人事件』、『カサブランカに愛を』、『ザ・マン・アイ・ラブ』、そしてこれと、グラフィックのパターンは毎回変えるようにしています。同じじゃ、しょうがないですからね」。ナットク。

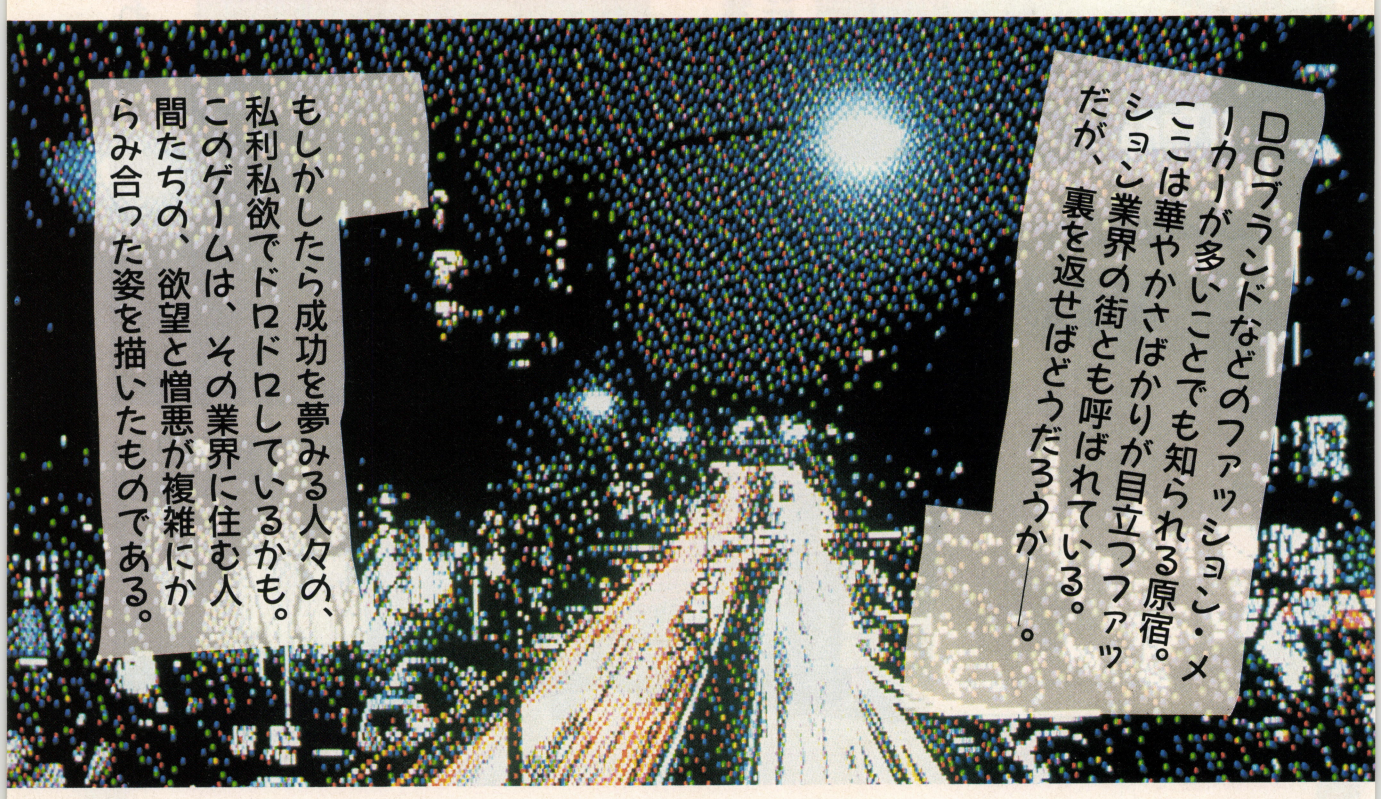
では、最後に捜査のコツをひと言。

「ロス、サンフランシスコ、サンディエゴ、そしてラスベガスと、今回はわりと広範囲を捜査するので、各地でポイントをしっかりつかむことが大事。基本的にはある程度のことをしないと、シスコ、サンディエゴといった先には進めません。けれども、情報を聞き漏らしても行けるので、その場合とり返しがつかないかもしれない。なにしろ、先に進むと、あとにはもどれませんからね。それと、JOKERコマンドの使い方も。使える回数が決まっているので、必要なときだけに使わないと。あとは……」。もう、そのへんでけっこう。ということで、オレは受話器を静かに置いたのだ（最後はキメなきゃね）。

原宿 AFTER DARK

工画堂スタジオ

PC-9800シリーズ(PC-9801／Eでは動きません) ¥9,800円 発売中



STORY

3月下旬のまだ肌寒い朝、朝もやにけむる代々木公園を1人の男がジョギングしていた。男は、肌寒いがすがすがしい空気を味わいながら公園を走っていた。入ってすぐ左に曲がり、なにげなく林の中を見ると、見慣れぬものが目に入った。それは、みぞおちを深くえぐられた、女装の若い男の死体であった——。

通報を得た渋谷署原宿分室は、さっそく、捜査員を出動させ、捜査を開始した。その結果、被害者は原宿にある不動産屋の社員、毛利裕（28歳）と判明。さらに、それと並行して、マンション買収に関係した住民の自殺事件も明らかになり、悪徳不動産会社の買収にからんだ事件、との見方が強まった。

しかし、捜査が進むにつれ、意外にも事件の舞台は原宿の、ファッション業界にまで広がっていく。この業界は、華やかさの陰では盗作、引きぬきなど、数々の陰謀がくり広げられていたのだ。そして、事件は少しずつ解明されながらも、ますますその謎を深めていくのだった……。華麗な世界の裏側でうごめく人間模様が、いま、あばかれようとしている——。

BACKBONE

やっほー、ベラ子だよーん。えー、ゲームの舞台(ぶたい)となっている原宿は、ブティックが多い街として有名だよね。でも、あまりにたくさんあるので、売れなくてつぶれる店もいっぱいある。つまり、強いものが生き残り弱いものが死んでいく、弱肉強食の街でもあるのだ！（こわい）

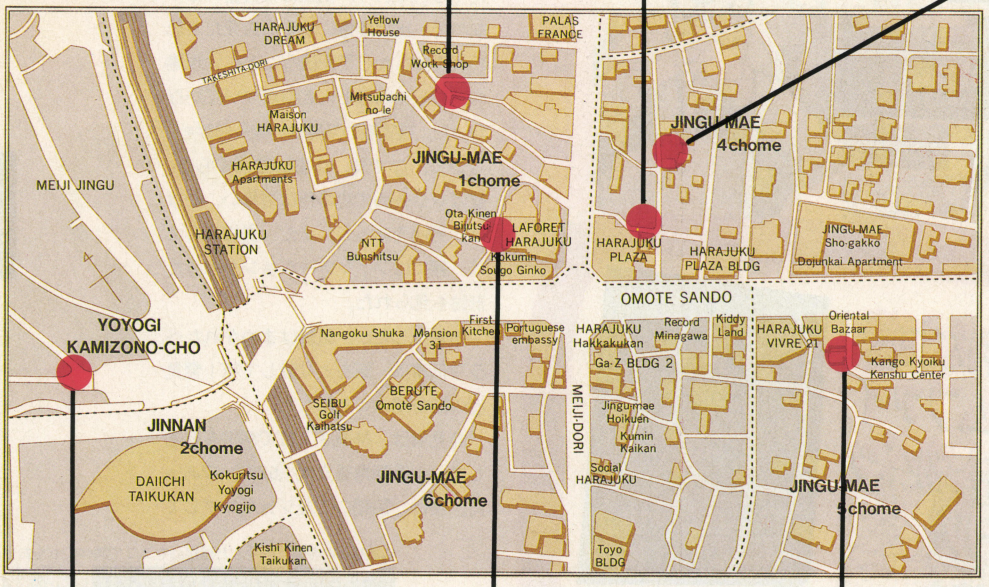
で、そんな原宿の今を、付録のシステムノートについている地図を参考に、カメラマンと2人で散歩がてら見学に行ってきた。幸い、撮影は平日だったので、のどかな散歩が楽しめたぞ。みんなも一度、ゲームを始める前に下見してみてはどうかな。

いわずもがなの「竹下通り」。ギャルがウジャウジャいたぞ。ウッヒョー。

意味はないのだが、道端で発見したネコ。かわいいのでのせてみた。

ゲームにも登場する「原宿プラザ」。ナンパのメッカでもある。

HARAJUKU



AREA MAP

ゲームの殺人現場、明治神宮の入り口。昼とちがい夜は人気がない。

ラフォーレ原宿。原宿で最もテナントが多いファッションビルの老舗。ここに来れば、ダサイ人も帰るころにはナウイ人に？

キディランドやビブレ21がある通り。竹下通りと比べて、人も少なく客層も少しアダルトに。いい女が多い通りでもある。

そして事件が発生した！

REVIEW

3月25日朝方、代々木公園で女の人が死んでいるという通報が、渋谷署の原宿分室に入った――。

現場は、代々木公園の原宿駅入り口の南側の林の中である。今回、初めて殺人の捜査を担当するベラ子刑事は、ふるえる足の震動で体もふるわせ、タコのように歩きながら現場へ急行した。

行ってみると、その女性はうつぶせで死んでいた。着ているものは、上がブラウス、下は黒のスカート、黒い靴をはいていた。しかし、奇妙なことに下着は男物のブリーフ、靴も男物であることがわかった。ベラ子は、ただでさえ、悲惨な死体の状況とおびただしい血液に吐きけをもよおしていたのに、その男物のブリーフを見て、ついに逆噴射してしまった！（きたなくてゴメン）

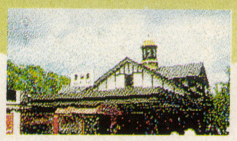
死因は、腹部を刃物のようなものでえぐられており、出血は相当量のはずなので、出血多量による失血死だと思われる。しかし不思議なことに、現場の草むらにはほとんど血がついていなかった。被害者の外見は、身長160cmぐらいで、なで肩。体重は50kgぐらい。髪はやや長めで肌の色は浅黒い。やはり、男性であった。また、異様なことに、顔にはファンデーションをぬった形跡も見られた。

吐きはしたが、気絶はまぬがれたベラ子刑事は、気をとり直して第1発見者の話を聞くことにした。

発見者は、神南2丁目で病院を経営している医師角谷文太（62歳）であった。彼は、毎朝ここをジョギングして

鑑識課員の部屋。入手した証拠品をここで調べてもらおう。

AVGより愛をこめて



資料室。けっこう使うところ。取り調べ室。後ろ姿はキミだ？

原宿分室や刈谷不動産がある神宮前６丁目。

地道な聞きこみが大切

おり、その日もたった１人で走っていた。そして、まわりにはだれもいなかったし、気づいたこともなかったという。「クソー、このおっさん、もっと何か知らないのかよ～」と心の中でつぶやきながら、ベラ子はしかたなく、現場のまわりを調べることにした。すると現場の南側の木から血のついた白い布きれが見つかった。また、付近の草むらには引きずった跡のように、草がつぶれていたので、それも調べたら、なんと血がついて破れた、婦人物らしいジャケットが見つかった。ベラ子はさっそく、分室へ証拠品を持って帰った。

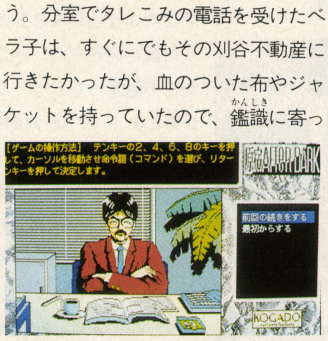
帰ってみると、「テレビで見たが、死んだ人は刈谷不動産の人だ」というタレこみが入った――。

と、まあ、これがこのゲームの突然でスピーディーな出だしだ。ハッキリいって、ダラダラ始まるより、一気に事件に引きこまれるので、おもしろい。しかも、捜査シミュレーションだけあって、この先の捜査の進行はテレビで見るような、聞きこみや家宅捜査、証拠品集め、さらには容疑者の取り調べ、など、実際に刑事が行うことをして、ゲームを進めるのだ。登場人物も、警察の同僚から不動産会社、アパレル業界、喫茶店のママなどといった世間一般の人間が出てくる。

だから、ひっかけなどないすなおな推理ゲームとなっているのだ。

聞きこみは、工画堂オリジナルの〝聞きこみ〟モードというのがあって、このコマンドを指定すると、現在いる場所一帯の家のマップが現れる。そして、その上を刑事カーソルで移動して、家に入って聞きこむのである。一軒一軒入って聞くわけだから、刑事さんの大変さがわかって、なかなかおもしろいのだ。で、この聞きこみも、ゲームの進行とともに同じ家でもメッセージが変わってくるので、めんどくさがっていちゃいけないのである。けっこう大事なメッセージが中にはあるからね。

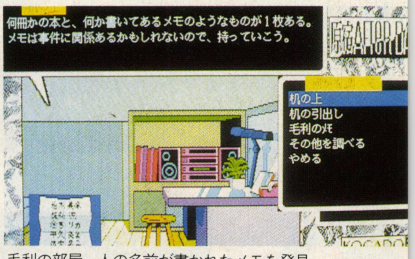
さて、その後の事件の状況にもどろう。分室でタレこみの電話を受けたベラ子は、すぐにでもその刈谷不動産に行きたかったが、血のついた布やジャケットを持っていたので、鑑識に寄ったのである。でも、わたしちゃうと証拠品がなくなって聞きこみがうまくいかなくなるので、布とジャケットと被害者の写真をかわりにもらったのだった。ついでに、死亡時刻をきいたら、前日の午後９時30分～11時30分ごろだという。また、死ぬ30分ほど前にはラーメンを食べていたことも教えてくれた。



七海課長。セーブもここでする。

しっかりとシステムノートにメモしたあと、今度は刑事部屋にもどった。ここには武市部長刑事、岩倉刑事、星野婦人警官、信平刑事の４人がいる。この人たちは、捜査に詰まると、いっしょに捜査はしてくれないが、アドバイスだけはしてくれる変わった人たち。で、ちょっと星野婦人警官に話かけたら、この分室の電話番号を教えてくれた。☎403-0110がそれだ。これは、分室にわざわざもどらなくても、外から状況を報告したり、逆にきいたりするのに便利だ。またまたメモしておこう。

困ったときの課長さん

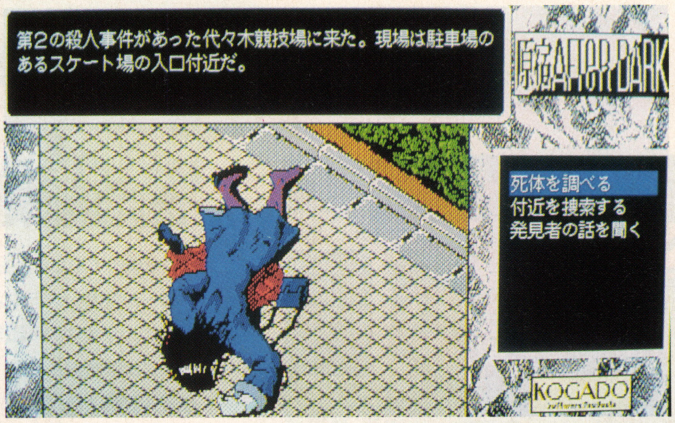


毛利の部屋。人の名前が書かれたメモを発見。

やはり最初に行くところは刈谷不動産。行ってみると社長が出てきた。そして、社長に被害者毛利の写真を見せると、彼の住所を教えてくれた。神宮前６丁目にあるカーサ原宿203号室だという。礼をいって、今度は刈谷社長自身のことをきき、アリバイもきいてみた。

なあんちゃって、本物の刑事の気分でゲームは進むわけだけど、先へ進めば進むほど、やはりむずかしくなってくる。だから、そんなときは分室の七海課長が頼りになる。というのも、彼はアリバイを調べて白か黒か教えてくれるからである。困ったときはこの人だ。

谷村三平　柏木美保　倉吉リカ　飯森涼　篠宮冬子　安積麻衣　萩森普美　楠田光二　香月三千夫

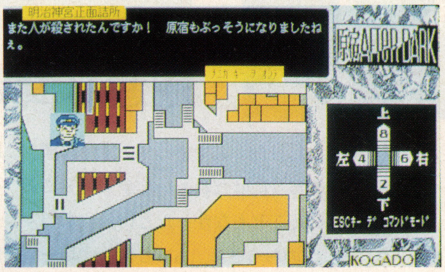


第2の殺人事件発生！

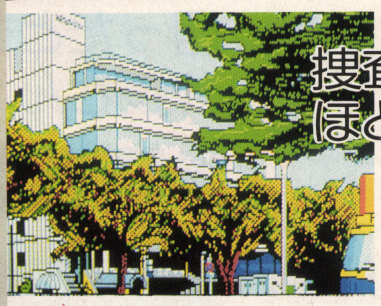
日の夜9時半ごろ、毛利がタンメンを食べて50分ごろに、モダームビルのほうへ出ていったという証言を得る。だが、モダームビルではそんな人は来なかったといわれ、とりつくしまがない。どうもおかしい。

そんなこんなとやっていると、2番目の殺人が発生してしまった。被害者は遠野ゆかり、「フルーレ」という雑誌社で編集を担当していた。おどろいたことに、彼女は第1の被害者毛利の恋人でもあったのだ。彼女の死亡時刻は深夜0時の前後30分。証拠品はハンドバッグの中に入っていた、「フルーレ」の名刺とシステムノートに書いてあった、2人の電話番号である（付録のシステムノートに書いてある）。

徐々に登場人物もふえていき、話はますます複雑になっていくのだ。

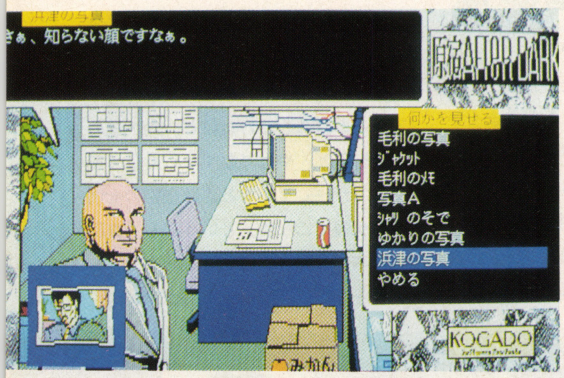


原宿駅前で、派出所に聞きこみをしてみたら、巡査が出てきた。



メモの5人が住んでいるメゾン原宿。

まっ、かわいい女の子。でも、犯人かもしれない。



人相がいかにも悪者の刈谷不動産社長・刈谷。

REVIEW

捜査が進めば進むほど意外な事実が

さて、ここからは、ちょっとはしょって紹介したいと思う。なんてったって、ほかにもいっぱいいいたいことがあるからね。

で、毛利の部屋へ行ったベラ子は、そこで3枚の写真と5人の名前をメモった紙を発見する。そこで、またまた刈谷不動産へもどってこれを2人に見せると、メモのほうは神宮前1丁目にあるメゾン原宿の住人たちの名前だということがわかった。行ってみると、ここには、ハウスマヌカンで、毛利のむかしの恋人である柏木美保に、DCブランド「ソバージュ」の社員・飯森涼、フリーパタンナーの倉吉リカ、「モダーム」というファッションメーカーに勤める平久良男、喫茶店ポアンのママ・篠宮冬子、ブラウス専門の「ドルチェ」の社長・安積麻衣が住んでいた。

彼らに聞きこんでみたら、毛利はむかし、「モダーム」の社員だったことがわかった。また、このほかにマンション買収の黒幕・香月クリニックの院長・香月三千夫や、「ソバージュ」の社長・楠田光二、「ドルチェ」のデザイナー・荻森普美などが登場。しかも、そのほかの聞きこみで、「ラーメン天来」が24

さあ犯人はだれだ！

2番目の殺人の発見者は、君原病院の君原信也。彼は、午前1時にここを通りかかって発見した。そして、駐車場から黒い車が飛び出すのを見ている。また、この彼からは刈谷がむかし、アパレルに関係していたことを聞く。

結局のところ、登場人物のほとんどがアパレルの関係者だったのである。

また、捜査の中で興味を引くのは、毛利が着ていたジャケットは、「ソバージュ」の見本（シーチング）で、盗まれたものだったということ。毛利の妹（デザイナーを夢見ていた）と遠野ゆか

電話をかける電話モードもある。

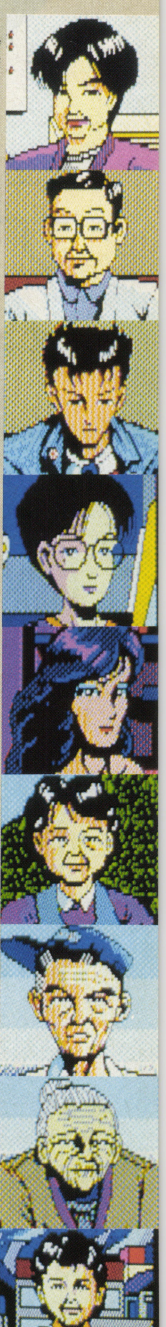
AVGより愛をこめて

りの姉の２人が、何かしら病院に関係することで亡くなっていること。毛利の部屋で発見された卵子の顕微鏡写真。平久の母親がマンション買収でノイローゼになり自殺したので、刈谷に平久が恨みを抱いていることなど。モダームビルのガードマンがだれも来なかったとウソをついているのもおかしい。

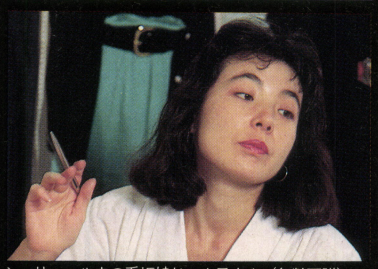
などと頭の中は推理でいそがしくなってしまう。ほかにも本当はもっといろいろあるのだが、このゲームは捜査に詰まることがあまりないので、教えない。そのかわりに、刑事部屋の同僚たちとか、七海課長、さらには鑑識課員、資料室長などがつねにヒントをあたえてくれる。たとえば、刑事部屋では、「平久をもっと調べることはできないのか」とかね。課長のところでは、アリバイ調べなどで、さっき書いたとおり白か黒かに分けて、容疑者をふるいにかけてくれる。だから、彼が黒だとか灰色だとか、わからない、とかいった人物はあやしいのだ。

また、取り調べ許可というのもあって、このコマンドを指定すると、重要な参考人の名前を課長のほうからあげてくれるのだ。で、それで許可がとれたら取り調べ室へ行って調べるのである。ほかにもここはゲームのセーブとロードができ、セーブの場合は「報告する」でOKなのだ。

残念ながらこれ以上書けない。でも、原宿やファッションに興味がなくても、ゲームは楽しいからぜひ挑戦してみてほしいとは、ベラ子、書いちゃうのだ。



本物のファッションメーカーに直撃インタビュー



シェリー・ルウの看板娘じゅん子さん（年齢不詳）。

アトリエにはすでに、秋の新作の洋服がズラリとならんでいる。

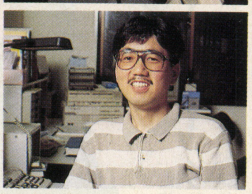
今回取材にご協力くださったのは、原宿のド真ん中にあるファッションメーカー「シェリー・ルウ」の人。女社長ケイ子さんを筆頭にじゅん子さんと、ほかに女性１人、合計３人でやっているメーカーである。ファッション業界の裏側を描いたゲームが登場したことについて語ってもらった。

「うーん、いいっていえばいいけど、逆に変な印象をあたえるようだったら困りますね。私たちはやっててすごく楽しいですから。でも、このゲームは、不正をあばこうとしているからいいんじゃないですか。それにすべて実際に私たちが使っている用語を正しく用いているようですからね。それにあこがれてこの世界に入っても、現実は厳しくてやめていく人も多いから、厳しさがわかっていいんじゃないですか」

MAKING OF シナリオに1年半も、かけたのだ

スタッフインタビュー

向かって右が角田氏で左が谷氏。



プランとシナリオを担当した立岡氏。日本の推理小説やSFが好き。

ベラ子　というわけで、ちょっとおききしますが、なぜこのアパレル業界を題材にしたゲームをお作りになったんですか？

立岡氏　舞台を日本にしたかったんです。日本の作家の推理小説のように。それでいちばん自然なのが東京で、その中で全国的に有名なのが原宿だと思ったので。じゃあ、原宿ならアパレルじゃないか、という感じで。

ベラ子　シナリオには、１年半もかけたとか聞きましたが。

立岡氏　ええ、おととしの10月ごろから着手しました。

谷氏　テレビドラマに近く、会話だけでも遊べるように作りましたからね。実際にアパレル関係の人にも取材しましたし。

ベラ子　やっててすごく自然にゲームが進んでいくんですが、あるコマンドを何回か続けてやらないとダメなんてことはありますか？

角田氏　断言します。ありません。初めてのアドベンチャーだったので、自分たちが絶対あってほしくない、ムダなキー操作はなくしました。それに、捜査を行き詰まらせて、やる気をなくさせるなんてことも。

ベラ子　ウン、同感です。では、最後にゲーマーの方々にアドバイスを。

角田氏　やってみてわかると思うんですけど、人々の話の中にはかなり伏線が張ってあります。それを注意していてください。

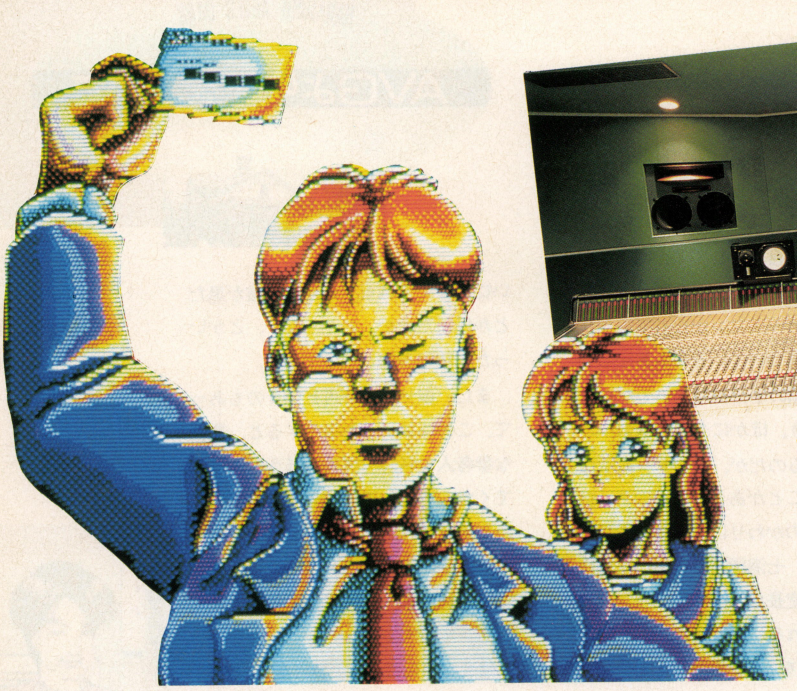
谷氏　最後のツメの部分になると、アイテムをそろえたからって、犯人は白状するわけではなく、人情や背景を考えて落とさなければダメです。

立岡氏　こちらの思わくを押しつけたゲームではなく、ゲーマーの方々の身になってゲームを作りました。だから常識どおりの推理で進めます。それに複雑なキー操作もなくし、女性でもだれでも楽しめるようにしました。

ベラ子　まさしく、私も楽しめましたもの（笑う）。

例によってゲームを終了した人に、終了認定証を贈呈する。ほしい人は、付録のシステムファイルについている応募はがきにパスワードを書いて工画堂まで送ろう。

終了認定証贈呈!!



まったく、オモシロイことを考えるヤツがいるもんだ。自分のやってきた仕事をパロッてゲーム化し、みんなに笑ってもらおうってんだからエライ。『ディレクター物語』は、前代未聞、驚天動地の業界シミュレーション、アドベンチャーゲームだ!!

BACKBON

ディレクター物語

ビクター音楽産業

PC-8801SRシリーズ ¥7,800円 発売中

プロローグ

レコード会社の元ディレクター氏が、みずからをサカナにして作った自虐的なパロディー大作『ディレクター物語』とは、いったい、どんなゲームなの!? その実体に、本物のディレクター氏の現場の声や、原作者の話などを交えて迫ってみたい。

このゲームは、シミュレーションとアドベンチャーがドッキングしたようなニュータイプ。主人公のキミは、アイドルレコードというレコード会社のディレクターである。「わ〜い、オギノメちゃんやノリピーといっしょにお仕事できるう! うれピー」なんて、ハシャイでばかりはいられない。今や倒産寸前、アイドルレコードの社運をかけたアイドルの卵を託されたキミは、大ヒットを放つべく、デビューの準備にとりかからなければいけない。体力、ルックス、歌唱力、スキャンダル(これはホドホドがヨイ)の4つのパラメーターを上げ、荒削りの地卵をピッカピカの金の卵にしてかえしてあげなくてはいけないのだ!

目的はもちろんヒットチャートのナンバーワンだ。

だから、キミの使命は重い。アイドル予備軍の女の子の体のことを気づかい、美しく磨き上げ(マネージャー、スタイリスト)、レコーディングなどの制作業務をこなし(ディレクター)、プロモーション活動を十分に行う(宣伝マン)、という超マルチな才能が要求されるのだ。プロモーションは、とくに重要で、テレビ、ラジオ、映画、広告、出版とあらゆるギョーカイをまわり、新人をバシバシ売りこんでいくのが、このゲームのメインになっている。キミにあたえられた期間は120日(上級コースは100日)、予算は1000両。キミの大事な卵が白鳥になるかアヒルになるかは、キミのギョーカイ・センスにかかっている。

なーんてリキんでみたけど、むずかしく考えることはない。目的達成にこだわらずに、ゲーム自体を気楽に楽しんでほしい。会話の業界ノリやケッサクなグラフィックに「ゲハハハッ」と笑ってもらえればヨイ。

KYON²の仕掛人！田村充義さん

インタビュー ところで、本物のディレクターとは？

ゲームの主人公は大ボケのヒョーキン・キャラなんだけど、ホントはどうなんだろ？　コイズミのディレクター氏に迫ってみたゾ！

もう7年のつき合い

今さら説明するまでもない、アイドル中のアイドル、超ビッグタレントKYON²。さてデビュー間もないころの彼女はどんな子だった？

「今日子の担当はボクが2人目で、『真っ赤な女の子』からです。前任者で4曲出して、4曲目がトップテン入りしたころですネ。それから、もう7年になりますか。

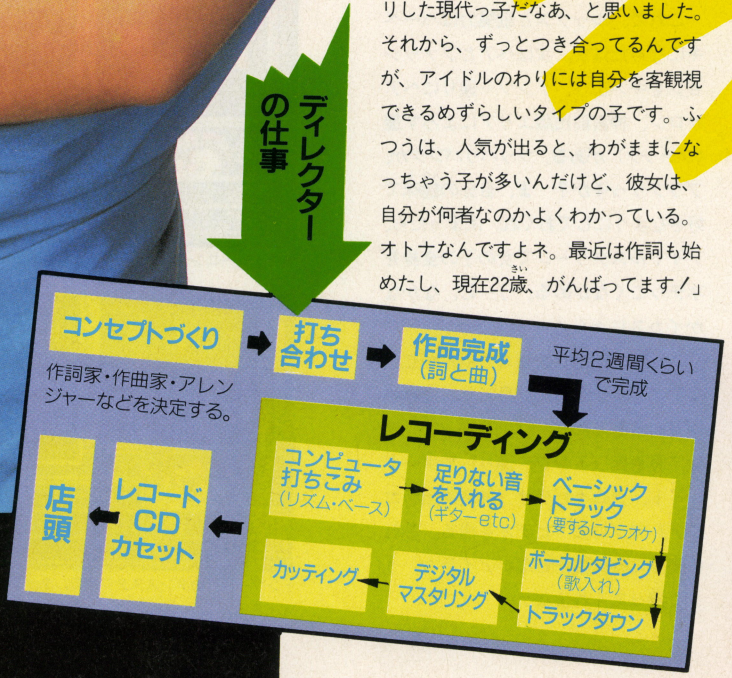
最初の印象は、ポッチャリしたかわいい子って感じで、ハッキリした現代っ子だなあ、と思いました。それから、ずっとつき合ってるんですが、アイドルのわりには自分を客観視できるめずらしいタイプの子です。ふつうは、人気が出ると、わがままになっちゃう子が多いんだけど、彼女は、自分が何者なのかよくわかっている。オトナなんですよネ。最近は作詞も始めたし、現在22歳、がんばってます！」

コンセプトづくりが大切なのだ

続いて実際の仕事についてきいた。

「これまで山田邦子、とんねるず（現在は移籍）なんかを担当しました。じつは、アイドルは今日子が初めてで、いろいろ苦労しました。ボク自身のコンセプトを彼女とほかのスタッフにうまく伝えるのが、なかなか大変なんです。たとえば、ロックなんかと比べると、アイドルのほうが、スタッフがつくる部分が多いと思うんです。作詞家、作曲家、アレンジャー、スタイリストなどがガッチリ組んでアイドルをつくっていくわけですから、コンセプトづくりがいちばん重要なことですネ。シングル盤が出た瞬間から、『次はどうしよう』と悩んでます（笑）。ディレクターって、このゲームみたいにマネージャー的なことまではしないけど、ボクは、他人がやるべきところまで首を突っこんじゃうんで、いそがしい。

ディレクターの仕事は、コレと決まってるわけじゃなく、それぞれの立場でいろいろ変わってくるんです」



田村充義さん

36歳。早稲田大学政経学部卒業。ビクター音楽産業㈱に入社して12年目のベテランである。スペクトラム（なつかしい～）、山田邦子、とんねるずなどの担当を経て、現在は、小泉今日子、トップス、かわいさとみ（元ビデオギャル）などとつき合っている。制作3部ディレクター。

REVIEW

そしたらゲームをやってみよー！

実際にゲームにトライしてみる。このゲームは、結果よりも経過のギャグやグラフィックを楽しむもので、ま、カ〜ルクいこ！　ディスクが多くてメンドイ!?…… それはいいっこなし！

アイドルのパラメーター。まずはルックスのアップだ！

というわけで、結果にこだわるようなたぐいのゲームじゃないんだけど、いちおうは、リッパなギョーカイ人になるために努力してみよう。ゲーム開始前に、まず、女の子の名前を決める。たとえばアキナとかヨウコとか、ゴヒイキのアイドルの名前をもらっちゃうのが無難なところ。まちがっても、オ……なんて入れるなヨ。アトでどうなっても知らんゾ（絶対にためすヤツがいる。小生もやった、バカヤロだネ）。

スタートはアイドルレコード前から。ルックスを上げるために、まずは押切クリニック（整形外科）で顔と胸をいじってもらう。合計80両で、ルックスのパラメーターは4ポイント上がる。整形する前にアイドルスクリーンで顔を見ておいて、整形後と比べてみるとちがいがよくわかると思うヨ。なに、インチキだって？　チッチッ、そんなに純情ぶってたら、この虚飾の世界はわたっていけないぜ。マイケル・ジャクソンだって顔じゅういじってんだから、ゴチャゴチャいわねえの！

アイドルにだって歌唱力が必要！

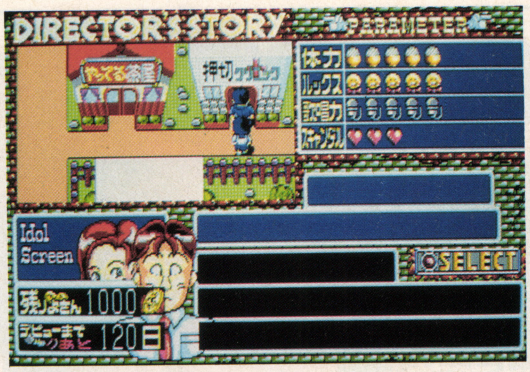
「カワユければ歌なんかヘタクソだっていい！　今はレコーディング技術も進歩してるから、どーにでもゴマカせるけんネ」。そーだよな、小生もそう思う。歌がうますぎてアイドルになりそこねた子もいるよな（名前は出さねえけど）。しかし、このゲームのバヤイはそうはいかないのヨ。初期設定程度の歌唱力じゃ、せっかくヒラオ先生にいい曲書いてもらっても、レコーディングしてくんないんだよナ。で、整形外科のとなりでボイストレーニングをする。

このトレーニングは、スグレ・アイデアだと思う。最初は音感練習だけど、これはゲームの指示に従ってテンキーを押すわけ。続いてパソコンのスピーカーに向かって大声を出す。声がデカいほど歌唱力もアップするんだ。しかし、よーやるわ、ホンマに。

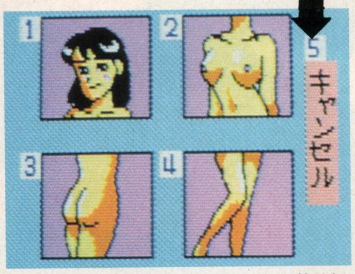
ポートレイトとビデオを撮ろう

これで、ルックスと歌唱力はパーペキになったはず。次はヘアとファッションをキメよう。ドンツー通りにヘアサロン、神宮前出版エリアによろず屋（ブチック）がある。ツッパリパンクか、ブリブリっ子か？　ま、自分の趣味で好きなようにしておくれ。決まったら、アイドルスクリーンで女の子の全身をネチッこくながめる。うーむ、なかなかイカスじゃん！

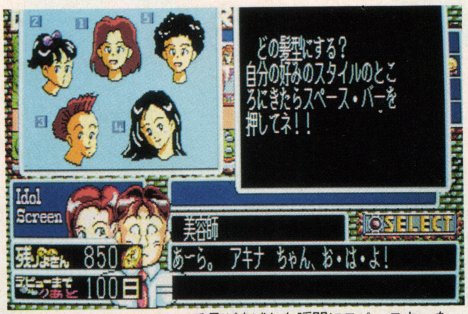
これで、山出しのネエちゃんが立派なアイドル予備軍に変身した。変われば変わるもんだヨ、フントに……。続いて写真館（ドンツー通り）でポートレイト、クロキビデオ（神宮前出版エリア）でプロモ・ビデオを撮る。これは売りこみに欠かせないアイテム。うまく撮ってくれよなァ。



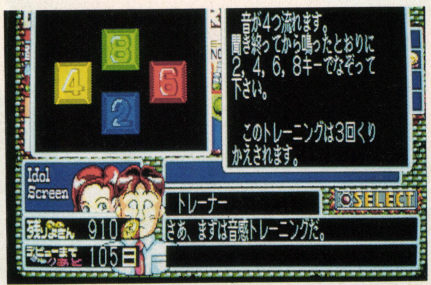
整形外科の前にいるディレクターとアイドル予備軍の女の子。病院は3種類あるが、共通点は医者がヤラシーってことだ。



整形外科の中。番号をテンキーで選んで、整形する部分を決定する。顔と足はやや割高だぞ。



ヘアは、好みのスタイルの番号が点滅した瞬間にスペースキーを押して決定する。うまくやらないと、モヒカン頭になるゾ！

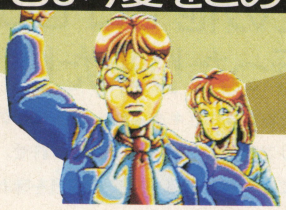


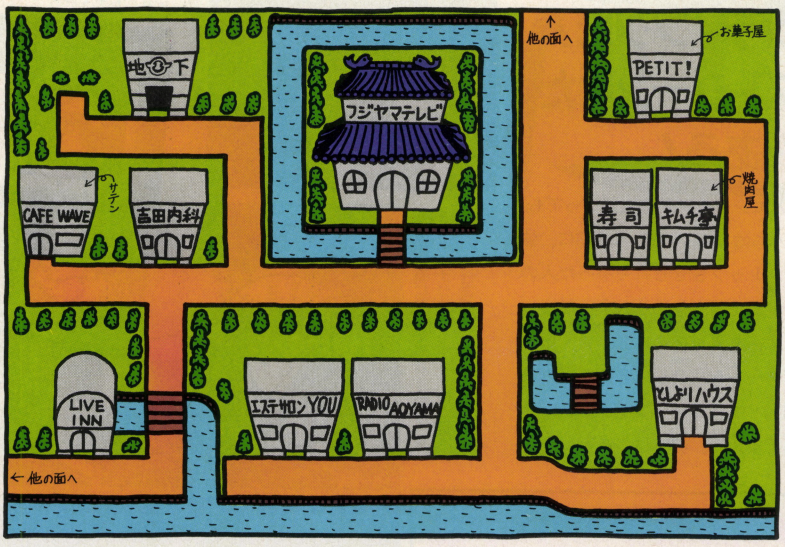
音感トレーニング。といっても、テンキーを押すだけさ！

ドンツー通りのダンススタジオで、タップを踏んでみる。

ディレクター物語

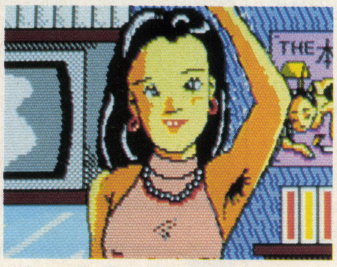
AVGより愛をこめて





フジヤマテレビ横丁

フジヤマテレビが何のパロディーかなんて、いわずもがなだけど、建物をお城にしちゃったのはどういうわけなんだろ？　ま、それはともかく、プロモート活動の最重要拠点として、マップをのっけておく。ほかにもラジオ・アオヤマや、ある手順を踏まないと、中で食事ができないキムチ亭（焼肉屋）など、チェックを入れておいてほしいゾ。



「ワタクシ、ビデオに命をかけるクロキでゴザイマス！」。最高額のビデオを撮るとワキ毛のオマケ。

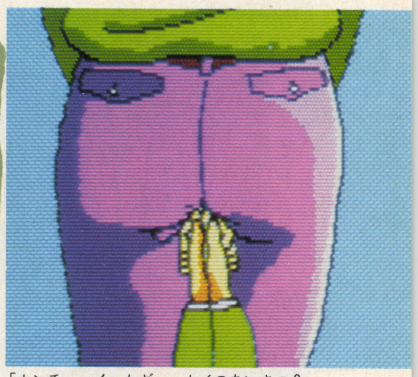
エリアをまわってプロモート。なんといってもテレビは偉大だ！

ところで、レコーディングはいつやるのがベストなんだろう。残念ながら絶対の正解はないといっていい。これはもう、勘に頼るしかなくて、プロモート活動の感触を考慮しながら、ここぞと思うところでキメてほしい。

そのプロモート活動だけど、プロモして得られるアイテム（テレビ・ラジオ出演、記事、CMなど）は、テレビ局が関係しているものが圧倒的に多い。そこでフジヤマテレビへのアプローチを中心に考えてみたいと思う。

まず、ペットショップ（ドンツー通り）でザウルスとセイウチを買ってから、テレビ局の門をたたこう。うまく交渉すれば、ペットとこみでテレビ出演が可能になるからネ。ザウルスなんて360両とベラボーな値段だけど、出版社で雑誌のグラビアもとれるからムリしても買っておきたい。

その他、比較的ラクにとれる番組に歌番組班の「レッツ・ゴー若者」（ただし、不吉なうわさがある。ここには書かないけど）、ドラマ班の「お父っつぁんのおかゆ」、バラエティー班の「オールナイトフジヤマ・ゲスト」などがある。ハイミス・ディレクターにかわいがられて、「音声テスト」なんかも。



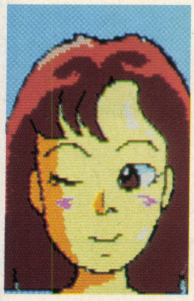
「カンチョー！」もギョーカイのあいさつ？

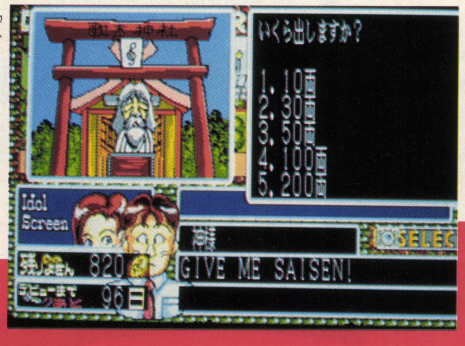
神頼みも忘れずに！

そうそう、メシも食わしてやっとくれ。アイドルだってメシも食えばウ○コもする。各エリアにサテンや飲食店があるから体力の維持、増強に努めてほしい。

ドンツー通りの歌声神社にも行ってみよう。神さまがSAISENを要求するから、フトコロぐあいに応じてあげておいたほうがいい。表面に出てこないパラメーターに運があり、ここの神さまが、運を支配しているからだ。〝地獄の沙汰も金しだい〟なんてことわざもあるわけだしネ。さて、こんなところでパラメーターのお話はオシマイ！

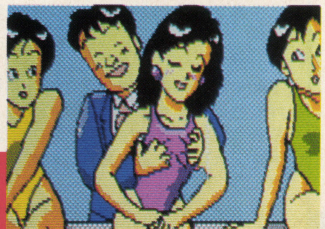
写真館。女の子が目をパチパチするので、うまくスペースキーを押そう。



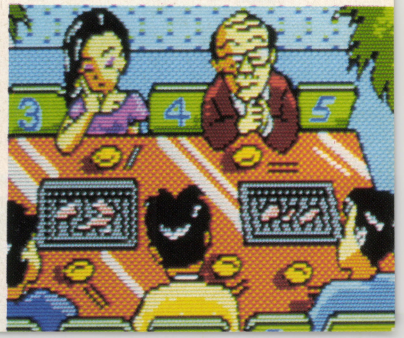


「ギブ・ミー・サイセン！」と現金な神さま。サイセンは惜しむな！

まるで関所!?　フジヤマテレビの正門前である。



スタジオが暗くなったスキに、エッチをする！

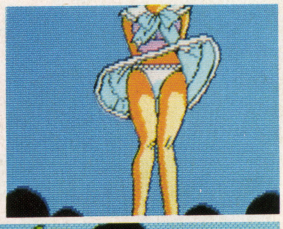


キムチ亭の中。プロデューサー、AD、人気タレントのマンマなどと同席。チャンスだ！

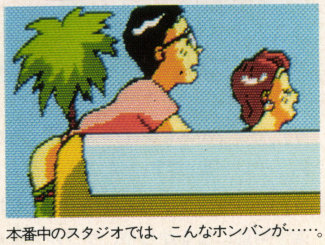
その他モロモロ行ったり来たり

テレビ局にリキを入れたんで、ほかのエリアははしょってしまうけど許せ。下にならべた写真を見て雰囲気を味わってもらえれば、コレさいわいだ。

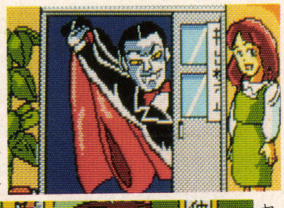
別に優先順位をつけるわけじゃないけど、グラビアページをくれる神宮前出版や、CM契約が結べるドンツー（広告代理店）はとくに重要。アイドルレコード（自分の会社）にも、タマには顔を出しておくべきだ。チョンボをくり返していると、知らないうちに、社内でのキミの立場がサム～イものになっていることもあるからね。それに、宣伝部の郷原氏にとり入って広告を出してもらうことも必要なんだ。



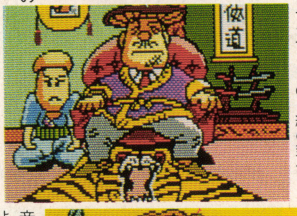
カメラ小僧の夢、パンチラである。デパートでのひとコマ。



本番中のスタジオでは、こんなホンバンが……。



ドンツーの社員、正規入社の新井氏が登場した！

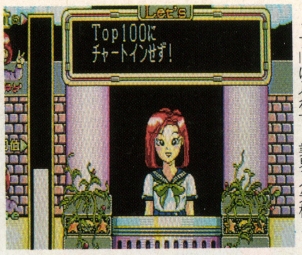


ヤクザ、きのこ組の親分。

音楽雑誌の中村せいよう編集長。

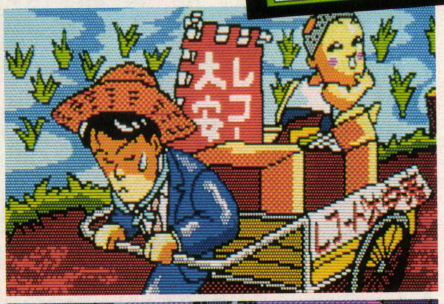
エンディングだ！ラストシーンはたくさんある！

やっとエンディングだ。とはいっても、最初のうちは120日を使いきる前に、強制的にストップさせられちゃった人のほうが多いんじゃないかな？　ちょっとアブネー写真もあるけど、よく出てくるパターンを紹介してみた。ほかにも、約30パターンのエンディングが用意されてるから、興味はつきない。

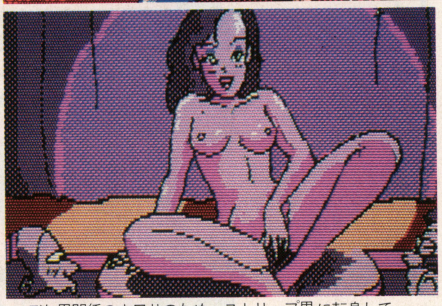


トップ100に入れず、業界人失格！

しまった！　相手は作曲家？　それともキミ自身か!?



左上の写真に続いて現れる画面。社長のカミナリが落ちてキミは左遷され、あとには返品レコードが残る……。



ハデな男関係のウワサのため、ストリップ界に転身して……。

ギョーカイ用語のイロイロ

マニュアルのオマケ「業界用語の基礎知識」のオイシイ部分を拾ってみた。

イチオシ
いろいろなレコードのあるなかで、最も力を入れて売るもの。それがいくつもあるから不思議。

エム・シー（MC）
マスター・オブ・セレモニーの略。簡単にいえば司会のことであるが、コンサートでのミュージシャンのしゃべりなどもさす。

おす
時間がずれこむこと。

ガヤ
ガヤガヤするところから、背景の雑音や、雑音を出すエキストラをこう呼ぶ。

けつかっちん
あとのスケジュールが詰まっていて、〝おす〟ことができないこと。

ゲネプロ
もともとは演劇用語。ジェネラル・プロダクションのことで、通しのリハーサルをこう呼ぶ。

せんざい（宣材）
宣伝用の素材のことで、放送局には、チラシはもちろん、アイドルの名前入りの文具やお菓子などが山積みになっている。

とっぱらい
あとで請求書を出したりせず、現場でギャラを支払うこと。

バーターきじ（バーター記事）
広告を出してもらうかわりに、スポンサーをよいしょする記事。広告を出している号にバーター記事を掲載すると露骨なため、号をずらすテクニックもある。

ブタカン
舞台監督のことで、とくにわがままなアイドルのコンサートのブタカンは、苦労が絶えない。

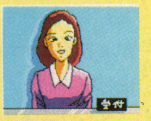
レーティング
テレビでは視聴率、ラジオでは聴取率。だれもがこんなものに意味はねえよといいながらも、数字が出るたび、地方に飛ばされたり、ボーナスに差が出たり、人が死んだりする。

ワンフ
ファンを逆にしたことばらしいが、とくにグルーピーのことを呼ぶことも多い。

オモシロ百・面・相！

登場キャラの表情の変化がこのゲームの売りの一つ。カワイコちゃんの豹変ぶりがコワイ……。

CASE1 受付嬢



テレビ局のオネエさん。美人だが、いかにも事務的な顔。

なれなれしく声をかけると、オ、オソロシカ～！

「ソコ！　ソコヨ！」。だれだ、下でイイことしてるヤツは！

CASE2 新聞記者

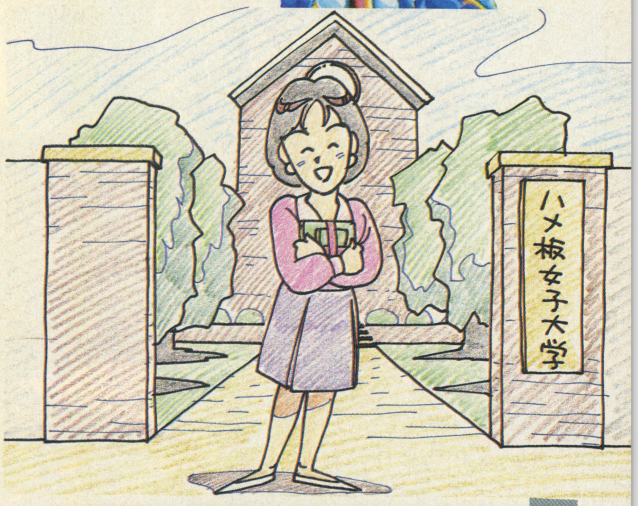
モデルはもちろん、いとうせいこう氏である。

あんまりしつこくすると、とたんに不きげんになる。

仲よくしすぎて、主人公ともども、不治の病（エイズ）に！

MAKING OF
わしらが作ったこのゲーム

最後に、こんな変なゲーム、だれが作ったんだといいたい人のための、舞台裏インタビュー！

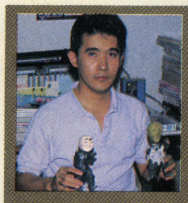


原　画
ギョーカイものは大得意

画面写真を、もう一度、ジッと見つめてみてほしい。シンプルな線がじつにスッキリしていて魅力的なグラフィックだとは思わんかネ？「ムム、この絵をかいた人間はタダモノではあるまい！」とニラんだ小生は、さっそく原画担当の中野カンフーさんに話を聞いた。カンフーさんはホットドッグプレスに連載された『業界くん物語』で有名であるが、わが小学館のGORO、DIMEにも進出している売れっ子である。ペンネームのように元気な人かと思って会ったら、ジミな仕事場でジミに仕事をしているジミな青年であった。「このゲームの原画の話は、一昨年の夏ごろにエンパイア・スネークのほうからありまして、本格的に取り組んだのは去年の夏から３カ月間ぐらいでした。原作者サイドから詳細なコンテをもらったんで、彼らの意向をとり入れながら、いかにボクの中にある遊びをもりこんでいくか……これが、なかなか大変だったですネ。

全編がパロディー仕立てなんで、キャラクターも、『あれ、この人どこかで見たことが……』って感じに仕上げなければいけなかったんですが、わりとうまくいったんじゃないかな？　モデルがいないキャラも、いかにもレコード会社やテレビ局にいそうな、典型的なタイプをねらってみたつもりなんですけどネ。とくに女の子のかき分け、それぞれのファッションには、かなりこだわったんで、そのへんを見て楽しんでくれればうれしいナ。『業界くん物語』をやってたから、ゲームの原画をかいたのは初めてなんですが、違和感はなかった。ストーリーも最高におもしろいし、ホントに楽しく仕事をさせてもらいました。

最後に、ボクの絵を忠実に打ちこんでくれたプログラマーの方に感謝！



中野カンフーさん

28歳。付属がらず〜っと学習院というおぼっちゃま。大学は法学部で、漫研に所属していた。某社でCGの仕事をしてから独立。現在は月に20誌ほどをかかえる売れっ子イラストレーター。ペンネームの由来は中野の住人でジャッキー・チェンが好きだから！

原　作
ユニークさには絶対の自信！

これだけ、ゲームの設定や会話モードが笑えるゲームもめずらしい。ギョーカイ内部の人間で、関連する周辺部分の業界事情にもくわしい人間でなければ、これほど徹底したパロディーは作れなかったんじゃないかと思うよネ。あのいとうせいこうさんの所属するエンパイア・スネーク・ビルディングの井出靖・押切伸一両名とゲームの原作を担当した松沢呉一さんは、予想にたがわぬ、好感度人間であった。

「ビクターさんから話があったのが、２年半ぐらい前。少しずつ少しずつストーリーを詰めていきました。シナリオができ上がるまでに、１年もかかってしまいましたけど、正味は１カ月ぐらいでしょうかネ。

ボクもエンパイアの連中も、ゲームの原作は初めて。３人で話し合って、とりあえずボクらの流儀で進めていこうと決めたんです。ゲームのことは、ホントにトーシロでしたから、機械の容量とか細かいことはまったく無視して、こんなのがあればおもしろいというのを、とにかく全部もりこみました。その結果、実際にゲームにとり入れられた部分は、全体の半分以下になってしまいました。全部入れたらディスク10枚組でもむずかしいっていわれてネ（笑）。

作業の手順は、まず３人で全体のコンセプトを決め、それから建物、マップ、ラフの会話などをつくっていきました。３人とも共同作業は苦手なんで、おのおの分担を決めて個別にやってきたものを持ち寄り、『これはおもしろい、それはダメ！』って感じで取捨選択していったんです。容量の関係で、削除せざるをえない部分が多かったのは残念ですが、まずまずのできだと思いますヨ。

どうせやるんなら、今までになかったゲームを作りたかった。３人とも何も知らないで始めたから、逆にそれがよかったと思う。部外者の視点で見ることができたんですヨ」

松沢呉一さん

29歳。早稲田大学法学部卒で、いとうせいこう氏の先輩に当たる。パルコの企画担当をふり出しに、最先端業界をわたり歩き、現在は、ビデオ会社F己株のディレクター。ビデオ以外にも、ライター、ラジオの司会となんでもこなす“人間雑居ビル”として、超多忙の日常を送る。

STORY

21世紀後半のこと、恒星間有人探査機「セプテミウス2」がへびつかい座バーナード星より、帰路をたどっていた。「セプテミウス2」に異変が起きたのは冥王星から200億kmに近づいたところであった。

人類とは愚かなる存在なのか、それとも知恵あるものなのか。「セプテミウス2」に搭載されたニューロコンピュータ「ラクーン」は冷たい声で人類に残された時間を告げる。

「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロサーキット破損……。太陽系消滅まで……」

「事実は小説よりも奇なり」
人類最初の有人宇宙飛行が行われたのは1961年のことだった。以来、SFと現実の世界はかぎりなく近づき、今や、SFの世界のほうが現実よりもリアルになり始めている。
「SFは事実よりもリアルなり」

※写真はゲーム内容とは関係ありません。

Photo／オリオンプレス

TAKERUソフト

サイオブレード

PSY-O-BLADE

PC-8801SRシリーズ、MSX2（8月末発売予定）、X1ターボシリーズ、PC-98シリーズ（10月発売予定）

BACKBONE

SFのリアリティー

サイエンスフィクション

『ブレードランナー』では、短い命しかもてないレプリカントのほうが人間的に見えた。

『未来世紀ブラジル』は、かなり悲観的な近未来を描いた作品だった。超管理社会の末路は暗い。

古来、ＳＦは未来についての人類の夢を託した空想の世界を描くものであった。そこには、まだ見ぬ未来への夢がこめられていた。未来は、科学の発達とともに、生活や文化の向上を約束された夢の世界であった。だが、この100年ほどの間の科学の発展がもたらしたものは、いったい何であっただろう。大量殺りくの機械、富の集中による社会の私有化、差別と偏見、競争と人間不信……。今や、科学の発達は、商業主義の渦巻く社会の中では単なる金もうけの材料としての価値しかなくなってしまった。現代の人間に必要なのは金もうけの能力。人間の、純粋な未知なるものへの好奇心が生かされる場所は、もはや、どこにも見つけられなくなってしまったかのようだ。人類は宇宙開発にまで、商業主義と政治をもちこんできている。こんな時代においては、未来を考えることは、そうむずかしくはない。悲観的な見方をすれば、そう遠い未来まで考える必要はないからだ。どちらにしても、この数十年の人類の歩んできた道をそのまま未来にのばせば、われわれは現代社会への警告をそこに読み取らないわけにはいかなくなる。最近のＳＦ映画の中にも、そういった「このままだと未来はこーんなになっちゃうぞっ！」といった感じのものが少なくない。近未来と称して、現代からそう遠くない未来を舞台にしているだけに、よりリアルな感じがする。『未来世紀ブラジル』などは、その最たるもので、管理社会がどんどん発達していったその先には、現実の世界で夢を実現することなど完全に不可能になった社会が待ち受けていることを表したもので、多少デフォルメはしているものの、見ていて寒気がするくらいリアルで暗い未来像があった。『ブレードランナー』の場合も、レプリカントと呼ばれる人造人間（死語!?）に対して、差別用語を使ったり、むちゃくちゃひどい環境で仕事をさせたりしているところを見ると、レプリカントの気持ちもわからなくないと思わされるし、現代でも見られるような人間の欲の深さと、つまらない偏見がそのままっていう感じで出ていて、悲しくなるところがあった。『エイリアン』でも、宇宙開発や探査というものが結局は商業主義的な動機があって行われていて、そういった大きな利益のためには、少数の人間のことなど無視されてしまうという、現実の世界にもいろいろなところで起こっている問題がそのまま形を変えて表現されているようで、エイリアンよりもそっちのほうがこわいくらいであった。

で、この『サイオブレード』であるが、異星人こそ出てこないものの、ねらいは、『エイリアン』の路線だそうだ。政治家、軍人、商人たちの欲が渦巻く宇宙開発の謀略に、何も知らない科学者や兵隊が巻きこまれていく。その中で起こった１つの事件が、太陽系の消滅にまで発展しかねない問題になっていく。２人の主人公が、この問題を解決していかなければならない。人間の知恵は欲に勝つことができるか。『サイオブレード』は、リアルな設定で、現代にいる人間をためそうとする近未来ＳＦアドベンチャーだ。

『エイリアン』の本当のおそろしさは、目的のためなら手段を選ばない会社の陰謀にあった。

近未来ＳＦアドベンチャー『サイオブレード』は、どのようなメッセージをぼくらにくれるか。

GAME

現在オープニングが完成し、快調に本編のほうを製作中だ。今月は、本編に深くかかわりのあるプロローグから紹介していこう。

キャサワリー号が「セプテミウス2」に接近した。事件は、これから起こる。

太陽系が危ない!

地上と宇宙空間の2つの舞台で展開する、近未来アニメーションアドベンチャーゲーム、『サイオブレード』の開発は順調に進んでいる。100シーン以上の画面を、すべてアニメーションによって展開する、T&Eソフトひさびさの超力作アドベンチャーゲームである。シナリオも、近未来を意識したリアリティーあふれるできになっている。完成直前の取材で内容はお知らせできないが、オープニングのシナリオをくわしく紹介しよう。

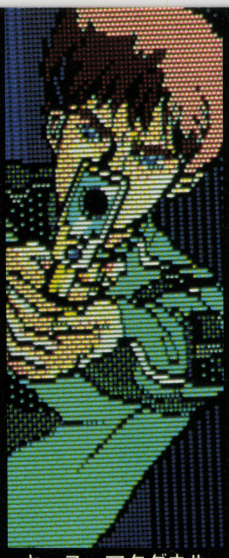
西暦2031年、恒星間無人探査機「セプテミウスI」は約6光年はなれたへびつかい座バーナード星へ発進した。この「ランバージャック計画」の、表向きの目的は太陽系外の探査であったが、裏には、商業的な恒星開拓と、地球上での人口問題の解決のための植民地を探すという主な目的があった。「セプテミウスI」がマイクロウェーブにのせて送ってきた画像などのデータは、それからの宇宙開発を楽観視させるに十分な説得力をもっていた。バーナード星の第3惑星の画像には、地球とそっくりな緑色の大地に青い海をはっきりと見ることができたのだ。それまで冷淡であった大企業は、こぞって宇宙産業に賛同し始め、統一政府は何の障害もなく「セプテミウス2」の開発計画にGOサインを出すことができた。

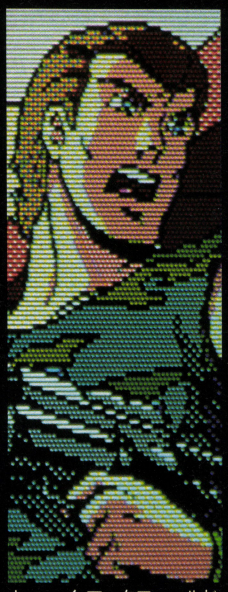
「セプテミウス2」は、2人の航宙士が、900日間生活できるだけの移住ユニットと、惑星探査用ペイロードを積み、超核融合パルス推進システムを備える本格的な恒星間有人探査船であった。バーナード星系への約24年の往復計画は、「セラミック・アーク」計画と呼ばれた。「セプテミウス2」は、木星衛星上の基地エウロパで組み立てられ、全世界の注目をあびて旅立つのであった。

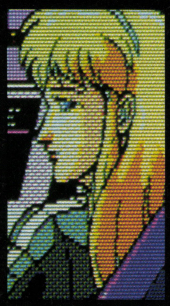
「セプテミウス2」は、西暦2099年、無事にバーナード星に着き、宇宙飛行士ドナン夫妻は初めて太陽系外の惑星に降り立つ人類となる。彼らが送ってきた映像は、宇宙空間を6年間も飛んできたものとは思えない新鮮さであった。とくに3番惑星の映像はまさにドラマチックなものであった。その航空写真は、高等生物こそ発見されなかったが、酸素と水分が豊富な星であるこ

いよいよ「セプテミウス2」に乗りこむ。心の準備は、できてるかな?

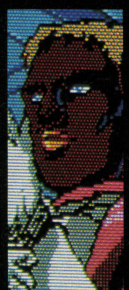
登場人物　主人公と、キャサワリーの乗組員たちだ


キース・マクダネル

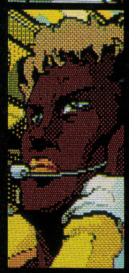

ヒューイ・マークフィールド


ソフィア・ノイマン

ブルーノ・シュルツ


マイケル・ウォード

ジミー・柴垣

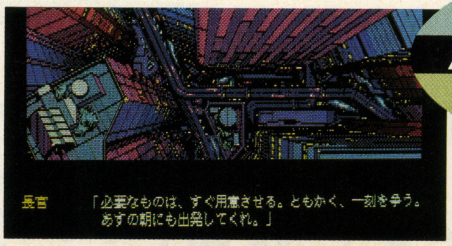

ロバート・グレン

フェミニン・ミシェル

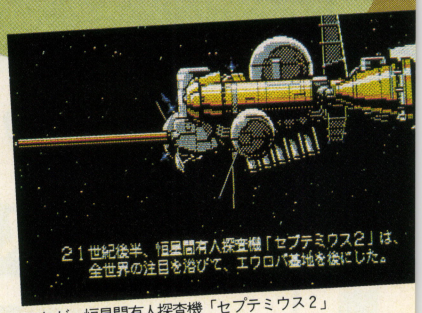
マーク・クリフォード

ボブ・ハスラム

AVGより愛をこめて



地球は人口過密状態だ。政府は恒星への植民を計画している。



これが、恒星間有人探査機「セプテミウス2」だ。さまざまな欲望がからみ合う。

とははっきりわかった。その星は全世界の人間の目に「楽園」として映った。

地球が「楽園」の映像にわくころ、「セプテミウス2」はもうすでに帰路の半ばに来ていた。冥王星から200億km、減速期に入って8カ月目のところで、異変は起きた。姿勢制御ロケットのいくつかが、制御不能に陥り、「セプテミウス2」は予定航路をはずれていった。まもなく通信は途絶え、衛星カロンからの誘導レーザービーコンも届かなくなりつつあった。統一政府はカロンから5名のスタッフを乗せた高速救命艇「キャサワリー」を派遣した。

故障の原因は軍の最高幹部だけが知るある密命にあった。それは、超小型反物質爆弾「ソーン・アブル」の太陽系外での極秘実験である。マッチ箱の大きさだけでオーストラリア大陸をなくしてしまうことができるほど強力な威力をもっているため、地球上はもちろんのこと、太陽系内での実験も危ぶまれていたものであった。死の商人たちは、「セプテミウス2」の計画を、「ソーン・アブル」の絶好の実験の機会と考え、軍の上層部ではその意見に反対するものはいなかった。

左が、地球上での主人公、ヒューイ・マークフィールドだ。さらわれた「ラクーン」の設計者シュミット博士を救出するのだ。

「セプテミウス2」は、「ソーン・アブル」を搭載し、帰路の途中で実験が行われる予定であった。「ソーン・アブル」は、極秘のうちに積みこまれ、この事実を知っているものは、ほんの一部の人間だけであった。航空宇宙省の幹部さえ、このことを知らなかった。

異変は船体の微妙な異常から起こった。9年間におよぶ核融合反応のため、磁場発生装置にズレが生じた。船体は、推進用マイクロ水爆の影響をもろに受け、ゆがんでしまった。

「ソーン・アブル」の発射口の二重蓋の外側の部分が、予定の発射時刻に8分の1開かなくなり、「ソーン・アブル」は、頭頂部を30cm突き出したままの状態で停止してしまった。ショックで、付近の電気系統も影響を受け、5個の姿勢制御ロケットと、通信システムが使用不能に陥ってしまう。

「セプテミウス2」のメインバイオコンピュータ「ラクーン」は、修復をほどこそうとしたが、問題の部分に近づくにつれ、いくつものブラックボックスに行き当たる。「ラクーン」は、自分の最深心理層を何者かに操作され、手を加えられないようにしてあることに気づく。「ラクーン」は、逆噴射を最大限度まで上げたが、「セプテミウス2」は、毎秒125kmのスピードで予定軌道から外れていった。

「セプテミウス2」には、もう1つの秘密が隠されていた。人体冷温保存装置と放射線シールド開発は、今回の計画に間に合うほど進んではいなかった。だが、「ランバージャック計画」の成功によって、統一政府は、宇宙開発へのおごりと恒星植民のあせりをあらわにしていた。また、航空宇宙省は、予算獲得の好材料として利用することを考えた。そして、軍部首脳は、新兵器実験のためのまたとないチャンスとほくそえんだのである。「セプテミウス2」は、異例のスピードでカウントダウンを迎えた。

「セプテミウス2」は、安全なコールドスリープシステムと有効な放射線シールドがないまま出発する。

発射前、乗組員はドナン夫妻から2体のアンドロイドにすりかえられた。この事実は「ラクーン」には知らされていなかったし、船内の外部センサー用のサブコンピュータも使えないようにされていた。

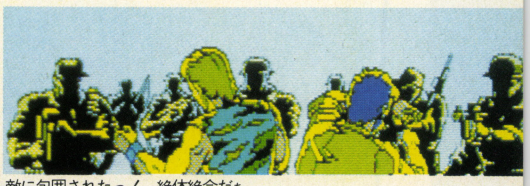
2体の、ドナン夫妻の皮をかぶったアンドロイドは、夫妻が行う予定の通常の作業のほかに、もう1つの使命がいいわたされていた。

それは、機密保持処理、すなわち、船内に入ってきた規定外の人間を排除することであった。

高速救命艇キャサワリーは、12日間ののちに「セプテミウス2」に追いつき、なんとか居住ユニットの外壁にとりつき、内部に進入した。

待ちかまえていた2体のアンドロイドの抵抗をしりぞけ、無事に「ソーン・アブル」の信管をとり除くことができるか！

救出に失敗したようだ。



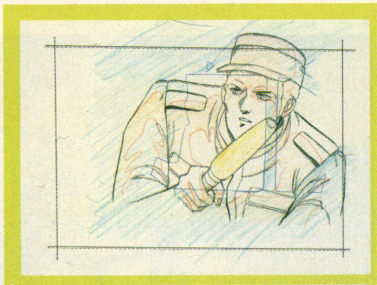
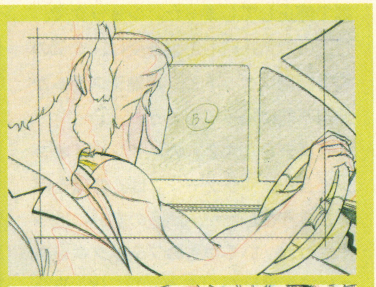
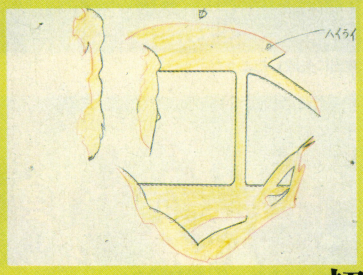
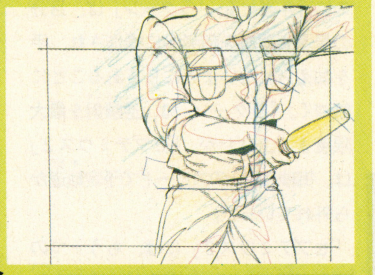
敵に包囲されたっ！　絶体絶命だぁ。

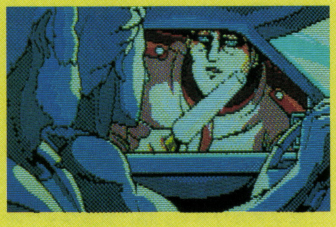
「セプテミウス2」内のコールドスリープシステムをのぞくキャサワリーのクルーたち。

MAKING OF パソコンソフトのSFX

アニメーション処理

アニメーションは今や、ゲームの華。スクロール、3D表示と合わせて、パソコンゲーム3大SFXの一つと数えられるようになった。『サイオブレード』のアニメの秘密をここにご紹介しよう。



超細かい作業が作り出すリアルな世界！

1つのアニメシーンができるまでの実際の手順はどうなっているのか。まず、シナリオにそった形で、どういった場面が必要かといった絵コンテが作られる。今度は、その絵コンテに従って、アニメーターがアニメーションのコマ割りを作る。このコマ割りをT&Eのスタッフとアニメーターとで細かく調整していき、最終的なコマ割りを作る。次に色指定、タイムテーブルの作成を経てパソコンに入力される。

アニメーションはAVGの華だっ！

今回、偶然にもT&Eソフトがこのアニメ処理について、なみなみならない意気ごみであることを知ってしまった事件がある。実は、この『サイオブレード』、先月号でご紹介するつもりだったのだ。それが、取材後、紹介を1カ月おくらせるように、T&Eソフトの人から申し入れを受けたのだ。理由は、オープニングのアニメーションが全面的にかき直されるということであった。先月号の取材フィルムを見ると、オープニングの部分は、ほとんど完成していた。それぞれの場面で文句なくアニメしていたのだが、どうしてボツになってしまったのか。『サイオブレード』の、シナリオ、グラフィック担当の中島さんはこう語る。「確かに、前作でもアニメーションはしていたんですけど、動きに迫力がなかったですね。まっ、そのちがいは今度のを見てもらえばわかりますよ」といって、自信まんまんに見せてくれたのが、前ページにあるキャラクターの紹介の部分なのである。前に見せてもらったものと比べて、確かによくなっている。まず、キャラクターが大きくなっているし、スピードもそうとう速くなっている。動きの細かさも、前回のものとは比べられないくらいリアルになっている。前回の作品でもよかったのではと思ったのだが、今回のオープニングを見て、前回の作品がまったく色あせてしまったようでおどろいた。「いいものを作ろう」というスタッフの意気ごみが感じられた。

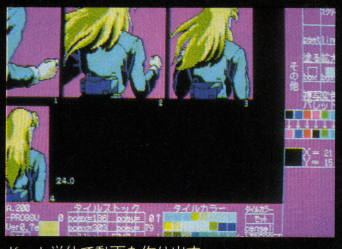
通して見ているだけではわからないのだが、最大12枚を使ったアニメ処理の細かな動きは、1コマずつ動かして見せてもらうことによって初めてわかった。たとえば、主人公のキース・マクダネルがふりむきざま銃を撃つシーンでは、全部で12枚の絵が表示されるのだが、引き金を引いた瞬間は大胆に

も銃の閃光のみを表示して、あとは全部真っ黒という絵が1枚入っているのだ。1つ1つを見ていると、どういう効果があるのかわからないが、アニメにしてみると、これがすごく生きてくるのがわかる。銃の閃光が一瞬、すごく明るく光るように見えるのだ。プロのアニメーターの技術が生かされていることはいうまでもない。今回の『サイオブレード』の製作にあたっては、アニメーション処理の部分はプロのアニメーターが担当している。とはいっても、アニメーターは、あくまでも、アニメーションのプロである。シナリオ、絵コンテ、データ入力、画面上での修整は内部で行われている。実際に、アニメーション処理をパソコンで行うとき、この細かい手順と、アニメーターとの打ち合わせがいちばん重要だということだ。全部で120シーンもある画面のすべてにアニメーションをもりこむというのだからそれだけでも気が遠くなるが、それらの1シーンごとに色使いから効果まで綿密に考えられている。と同時にメモリーのこともつねに計算されている。ふつうのアニメーションと比べて、決定的に不利なのは、データの量のことをいつも頭に入れていなければならないことだ。ふつうのセル画を描くときに、色数とか絵の具の量のことなど心配するはずもないが、パソコンになるとそうはいかない。制限をなくしてしまえばディスクの枚数はふえるばかりで、操作性が悪くなってしまうことになる。まるで大蔵省との予算折衝のような打ち合わせが、アニメーターとゲームデザイナーとの間で何度も行われたそうだ。こうした苦労の積み重ねがあって、初めて、全編アニメーションのゲームが作れるというわけだ。

『サイオブレード』は、この全編アニメーションのほかに、2人の主人公がいるという、新しい試みをしている。これは、シナリオのボリュームからいって、どうしても、宇宙編のみでなく、地上編も必要になってきたところから考え出された苦肉の策であったが、それがゲーム自体の展開に思わぬ影響をあたえることになったようだ。それぞれの主人公は同じ事件にかかわりつつも、初めは、まったく別の目的をもって行動する。2つの世界のできごとが同時に進行していることになるが、ゲーム上では、それぞれの主人公を交互にプレイすることになるだろう。完成を期待しよう。

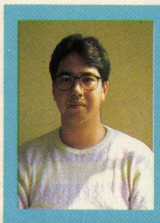
まさに点描の世界！

パソコンへの入力は、すべてタブレットによる。「イメージスキャナーで入れるとどうしても、線がきたなくなって、アニメーションには向かない」という。画面は背景部分とアニメーション部分が別別に作られていく。画面全体に自然な動きを出すようにするため、背景部分でも、動くところが作られている。エディター上での画面作成はほとんど点描の世界。まさに、ドットにこだわるプロの仕事！

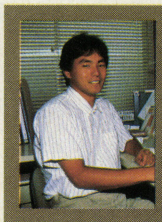


ドット単位で動画を作り出す。
まさに点描の世界！

スタッフプロフィール



中島健二（26）
グラフィック・シナリオ担当。『レイドック』、『ディーヴァ』のグラフィック製作に参加している。「BGMも凝っています。よいできなので期待してください」



西脇健太郎（26）
メインプログラム担当。『ディーヴァ』、『ハイドライド3』にも参加。「血と汗と涙の結晶のアニメーションは感動ものですよ。ゲームの中身ももちろんいうことなし」

三浦かよ子
グラフィック担当。『ディーヴァ』、『ハイドライドII、3』等も担当。「夢にまで見たアニメーションあとべんちゃあ。デザインするのも楽しいけれどプレイするのはもっと楽しいですよ！」

小田芳郎（25）
プログラム担当。『Xースーパーレイドック』にも参加。「ふっふっふ。女の子も出てきまっせ。ふっふっふ」

黒子（まだまだ若い、陰の声：30マイナスα）
『ハイドライド』、『ディーヴァ』カリ・ユガの光輝』などに参加。「なぜ私は、『サイオブレード』のチームに入っているのだろうか!?」（陰の声：さだめじゃ）

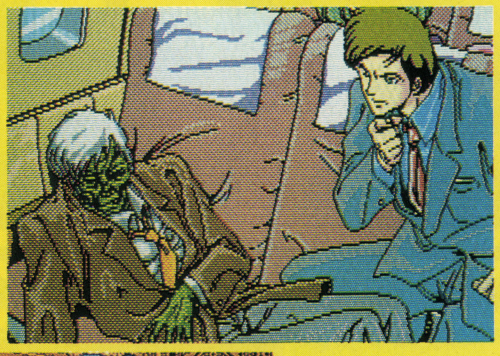
長谷川和伯（18）
期待のニューフェイス。サウンド担当。「クラシックを原曲にしたノリノリのサウンドをぜひ一度きいてみてください。元の曲がわかるかな？」

担当編集者対談

アンジェラス、琥珀色の遺言、ジャック／ラスベガス連続殺人
原宿アフターダーク、ディレクター物語、サイオブレード

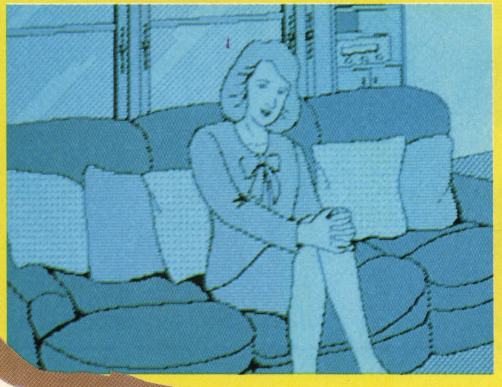
特集総まくり AVGより愛をこめて

さて、そろいもそろったAVGの傑作たちである。3人の編集者たちが本音で評価するのだ。



『アンジェラス』（エニックス）。スリリングなホラー異色作。

『琥珀色の遺言』（リバーヒルソフト）。華麗なるミステリー巨編である。



『ジャック／ラスベガス連続殺人』（シンキングラビット）。

深化(進化)するAVGの全貌?

A　さ〜て、そろそろ特集のまとめといきますか?

B&C　……（沈黙）。

A　え!?　どーしたんだよ。寝てるんじゃないだろうな。

B　いえ、死んだふり（笑）。

C（ブツブツとひとり言）肝臓が痛い。仕事のやりすぎだな。ガンマGTBが異様に上がってるし。東八郎になっちゃうよ、このままだと……。

A　何をいっている。飲みすぎだよ、単なる。あまえてるんじゃないよ、えぇ/

C　コワイ……。

A　ビシビシといくからな。月に2回も雑誌作ってる会社だってあるんだからな。

B　イヤー、単にあそこは人が多い。ウラヤマシイー——。

A　そこは、1人で何人分働けるか、限界への挑戦ってわけだ、ウチの場合は。なあ、おい/

B　人間には、もって生まれたキャパシティーとゆーものがありまして——。

C　肝臓にも限界があるし——。

A　でもっ、ゲームには限界という文字はないっ/

B　チャンチャン。ムリにこじつけましたね。

C（急に元気になる）そう/　とゆーわけで、この夏、世間を騒がせているAVG6タイトル総まくりといきますか。題して「深化（進化）するAVGの全貌」。

B　エラソーですね、急に。どーかしました?

A　これ終わったら、編集長がネオン街に取材に連れてってくれるという情報が入ったからさ。

B　なるほど。わたしをネオン街に連れてって、ですか（笑）。

☆　☆　☆

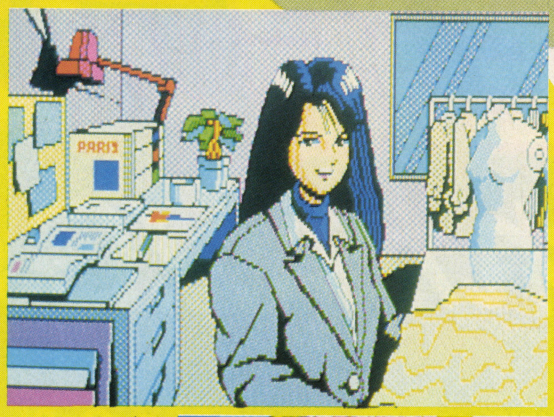
A　そんじゃ、まずはホラー大作『アンジェラス』といきましょう。

B『アンジェラス』の場合、なんといっても、ウリは、土器手司さんのグラフィックだと思うでしょうが、それだけじゃないんですよ。ゲームデザインをしている伊藤さんの話によれば、『アンジェラス』は映画のカメラワークに近い画面の構成や動きをどれだけ実現できるかを試みた作品だということです。単なるグラフィックのよさだけじゃなく、そこには物語をもりあげようとするいわゆる一つの演出というものがあるわけですね。

C　なるほどね。それで、あの終わり方なんかも……。

B　ああ〜、それいっちゃだめだって/　もう、それはゲームが終わったときのお楽しみなんだからだめですよいっ

『原宿アフターダーク』（工画堂）。オシャレな街、原宿とアパレル業界を舞台にした大捜査ミステリー。



『ディレクター物語』（ビクター音産）。音楽業界をパロって楽し。

ちゃ。

A『アンジェラス』の凝り方は、いわゆるビジュアルとサウンド面に映画的手法をとり入れようというところなわけだ。そこいくと『琥珀色の遺言』の場合、世界づくりの凝り方に注目したいね。なんてったって、あの、琥珀館のモデルを探すために日本中を取材してまわったり、1920年当時の華やかなブルジョアの世界の衣装や小道具にまで、リアリティーをつくり出すための事実の裏づけをするために、そうとうな努力をしている。さらに「探偵手帳」という金文字の入ったリフィル手帳をつけてくれて、とにかく、ユーザーがこの虚構の中にすんなり入っていけるように、そして1920年というものを自分たちで体験できるようにするため、世界づくりにはとにかく凝っているね。

B　そういう意味じゃ、『ジャック／ラスベガス連続殺人』も、世界づくりにはそうとう凝っていますよ。シンキングラビットの今林社長みずからラスベガスに行って取材してきたそうですから。新しいのは、ゲームの途中に再びタケルのところに行くとヒントがもらえるというところですね。

C　ええ〜っ！　それって、ちょっとめんどくさいんじゃない？　わざわざ遠くからソフト買いに来た人なんかは大変なんじゃないかな。

B　まあ、多少むずかしくなりますが、タケルに行かなくても解けるらしいですよ。

A　まあ、ユーザーの人たちがどういうふうに受け取るか見守っていきましょう。

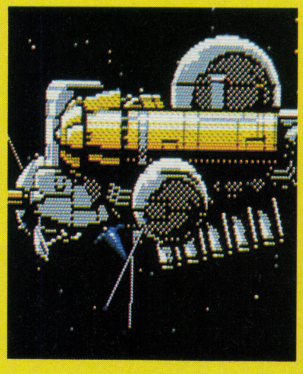
C『原宿アフターダーク』は、いまはやりのアパレル業界が関係しているところと、原宿が舞台になっているっていうことで、すなおにこれがウリだといっていいね。

A　同じ業界ものでも、『ディレクター物語』の場合、RPG的要素もあれば、SLG的要素も備えているめずらしいタイプのゲームだな。芸能界の中の仕組みをよく理解して、「人との出会いが仕事につながる」といった教訓がゲームの底辺を脈々と流れているという感じだね。

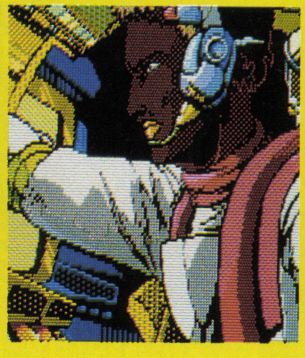
B　なるほど、「一期一会アドベンチャーゲーム」というわけですね（笑）。

C『サイオブレード』の場合、なんてったって全シーンアニメーションが一番のウリですが、主人公が2人いて同時に事件を解決していくというスタイルはおもしろい試みだと思いますね。それから、近未来という時代設定とシナリオがよくマッチしていて、緊張感をいっそう高めてくれています。

A　アドベンチャーゲームは、単なる謎解きから、今や知らない世界を体験するためのものになっているね。



『サイオブレード』（T&Eソフト）は、近未来型SFADV。



T&ESOFT®

全編アニメー

アドベンチャーゲーム

これがA.V.G.の夢だった…

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

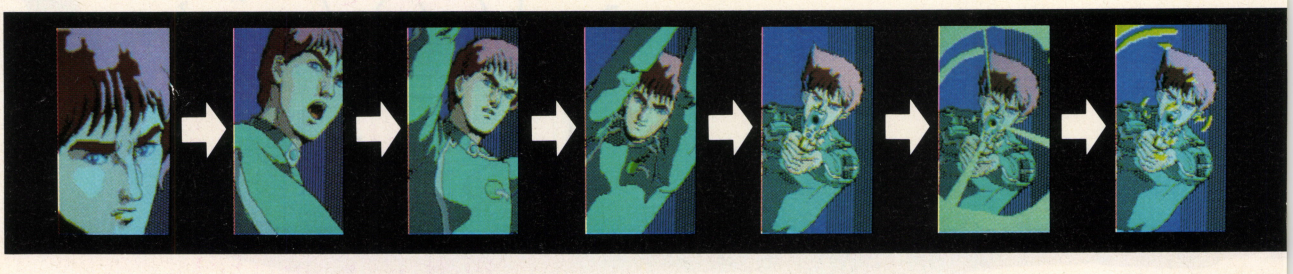
21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入って8ヶ月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロ・サーキット破損……
カウントダウンスタート、太陽系消滅まで……」

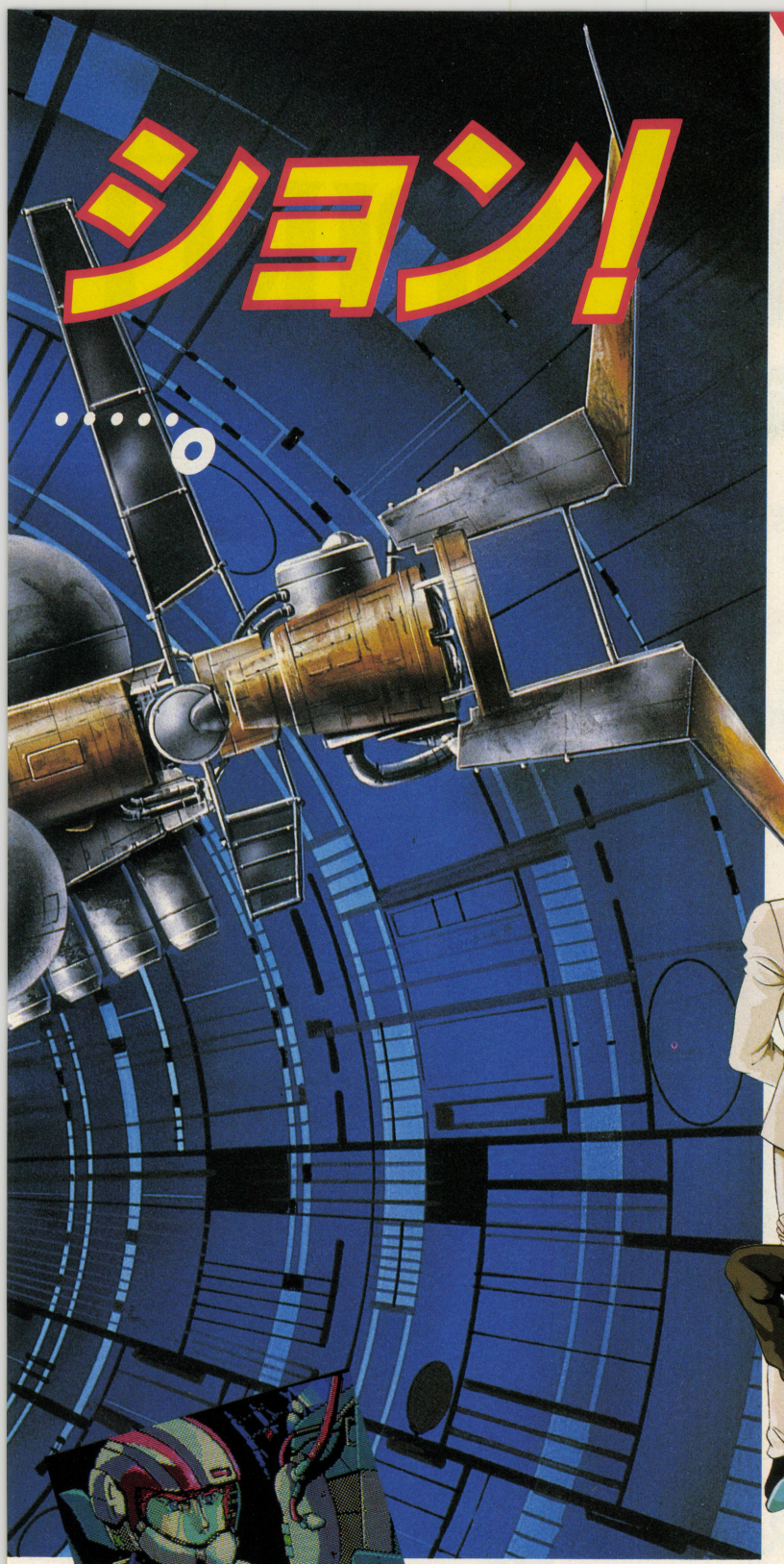
S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

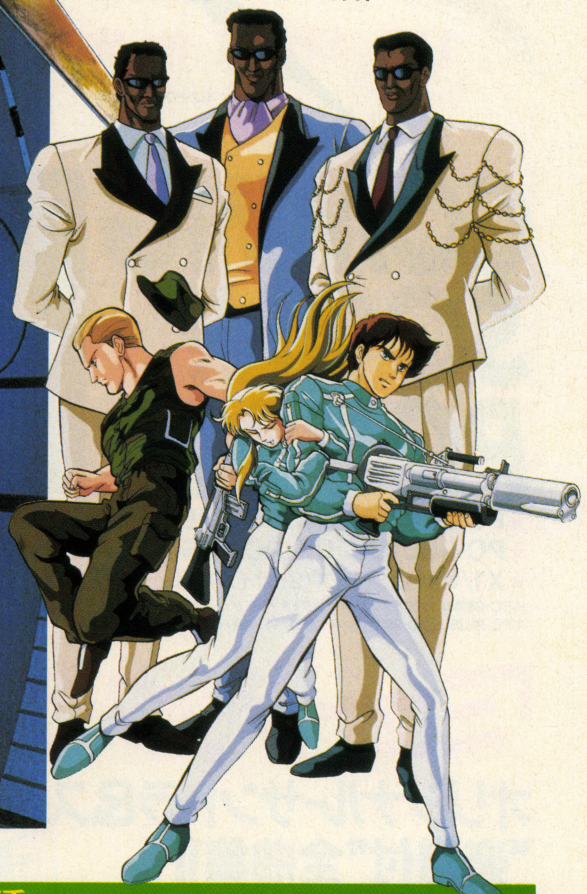
●オープニングデモ(部分抜すい)





A.V.G.が変わる!!

★〝画面数〟という言葉は死語になる。〝全100シーン〟を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
・PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。
・MSX2:FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
・PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
・X1 turbo:FM音源対応のステレオサウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)に可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。



発売機種

●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用) 5″2D・6枚組 ¥8,800
●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5″2DD・3枚組 ¥8,800
●PC-9801VM/VX、PC-286V・5″2HD・2枚組 ¥8,800
●PC-9801UV/UX、PC-286U・3.5″2HD・2枚組 ¥8,800
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用) 5″2D・6枚組……¥8,800

(全機種T&E SOFT特製ディスケットケース及びメロディーモジュール付)
※MSXマークはアスキーの商標です。

すべての ユーザーのために

FOR X1 SPIRIT

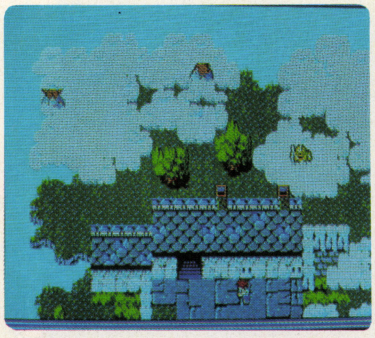
ハイドライド3発売中!!

Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT

COMING SOON! PC-9801



★PC-9801VM/VX、PC-286V……5″2HD……¥7,800
★PC-9801UV/UX、PC-286U……3.5″2HD……¥7,800
★X1/turboシリーズ(2ドライブ専用)……5″2D・2枚組……¥7,800

※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。
※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。

■PC-98版、X1版ハイドライド3の特徴

★アクティブロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドも美しく再現。
★BGMは、X1版ではPSG、ステレオFM音源に対応。PC-98版もFM音源(サウンドボード装着の場合)に対応。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★ジョイスティック対応。(PC-9801UV/UX、PC-286Uを除く。)

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)(2ドライブ専用)5″2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上)4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上)4メガロム
各¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です。

「ミュージック・フロム・ハイドライド3」

オリジナル・サントラ&スーパー・アレンジの“楽譜付”全曲集!! キングレコードより絶賛発売中!

1. Main Theme (ハイドライド3・メインテーマ)
2. Theme of Production (初期ウインドウのテーマ)
3. Fairyland (地上のBGM)
4. Out of freedom (街のBGM)
5. O・M・I・S・E (Shop Window BGM)
6. The Skyscraper (200階の塔のBGM)
7. DragonII (ドラゴンがいる洞窟でのBGM)
8. Light Metal (失われた宮殿でのBGM)
9. Mystorious Dimension (異次元の地上のBGM)
10. Battle in The Splash Cave (禁断の洞窟でのBGM)
11. Chaos Separater (最終基地内部のBGM)
12. Gayzac (ガイザック出現のテーマ)
13. Ending 1 (消滅)
14. Ending 2 (新たなる創造主)

■CD:K30X-7706 ¥3,000 ■LP:K25G-7706 ¥2,500
■CT:K25H-4706 ¥2,500

ATTACK'88 in SUZUKA

アタック'88入場引換券 ポプコム 9月号

今夏のアタック※は、鈴鹿サーキットだぁ〜。

ふ〜っふっふっふ、なんと今年のアタックはね。昨年秋、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ……いやいや興奮のるつぼに陥れた、F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか!」と罵られそ〜だけど、ぢつは、ほんと〜にそ〜なんです。開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけで、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで……なんと、レーシングカート（ゴーカートぢゃないよ）を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たギョーカイ著名人も参加するんで、こりゃ〜暑い夏になりそうだぜ。優勝者にはトロフィーとシャンパンのシャワーがもれなく貰えるよん（たぶん）。

その他にも、ついでと言っちゃあゼータクすぎる怒濤の新作発表会もある。また、入場者にプレゼントを用意しているからネ……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむ、T&E SOFT主催のイベントです。毎年2回各地で開催しています。

日時:8/20(SAT)
正午〜午後4時(予定)

会場:鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料!!
サーキット入場料は、T&E SOFTが負担します。
なお、入場希望の方は、右横にあります〈アタック'88入場引換券〉を切り取って、アタック'88当日必ず持参してください。引換券1枚で5名まで入場できます。

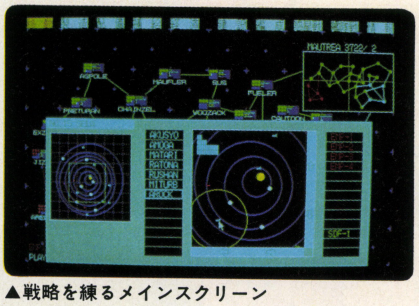
雨天決行!!
雨天の場合は内容を変更して開催します

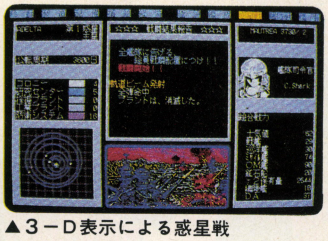
■交通機関
●近鉄名古屋線：白子(しろこ)駅下車
（近鉄・普通/急行/特急停車）
白子駅西口から鈴鹿サーキット行無料直行バス運行。
（ただし、午前11時〜正午、午後4時〜5時の時間帯）

●東京駅から3時間
東京駅(新幹線2時間)、名古屋駅(近鉄特急50分)
白子駅(鈴鹿サーキット行無料直行バス10分)

●大阪駅から2時間
大阪難波駅(近鉄特急1時間50分)、白子駅(鈴鹿サーキット行無料直行バス10分)

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風(かぜ)。


▲戦略を練るメインスクリーン


▲3−D表示による惑星戦

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦隊司令官に任命可能。

PC-9801 (PC-286シリーズ作動可)
●VM/VX……5"2HD……¥7,800
●UV/UX……3.5"2HD……¥7,800

絶賛発売中——!

▲人工知能艦隊戦

創立5周年記念作品 5th ANNIVERSARY

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリユガの光輝

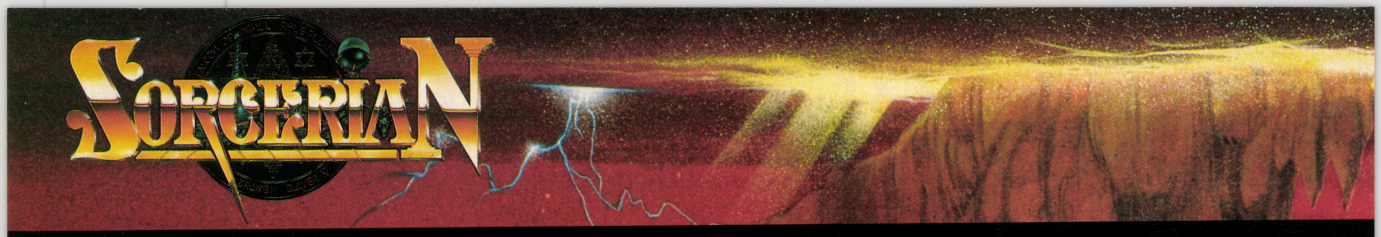
© 1988 T&E SOFT

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.18ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.18 請求券 ポプコム9月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンユーザーだけが体験できるゲーム世界の幕あけ。新システム登場!

ソーサリアンシステム

SORCERIAN SYSTEM

「ソーサリアン」はRPG初のシステム（MS-DOS・BASIC対応）構造の自由度の非常に高い増殖するRPGゲームです。
追加シナリオの発売により、「ソーサリアン」の世界が増殖して行きます。
追加シナリオは舞台、イベント、モンスター、BGM、等の設定が多彩に展開し、これからも続々と発売されます。
また、「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニースに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセーシを伝える一棒のメティアとして今後も発売して行きたいと考えております。

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要てす。

	機　種	メティア	定価	発売日
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	
SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

ソーサリアン		
	88SRシリーズ	5-2D
	98F/VM	5-2DD
	98U/UV	3.5-2DD
	X1-turbo	5-2D
	88VA専用	5-2DD

好評発売中!

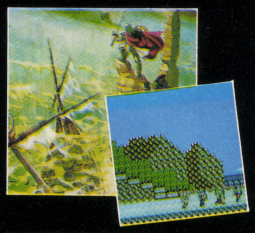
¥9,800

君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

「ソーサリアン」追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



1．魔性の島

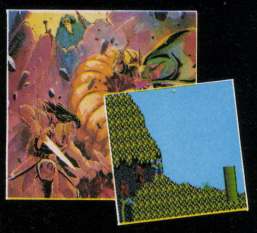
沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。
島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。
かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

2．いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてささげたさねば世界を破滅においやる」と言うのだが…

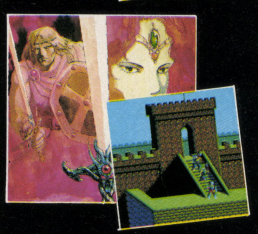
3．悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルテラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落磐のため閉ざされていた



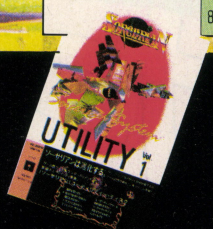
4．ああ、ジョセフィーヌは今何処に…

ケメケメ王国のプリンセス マーベラ の可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!?
さあ、大変だソーサリアン！ジョセフィーヌを捜し出せ！



5．アマゾンの剣（つるぎ）

女だけの町、ヴァネルハの使者がベンタウァへやってきた。
王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ！さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルハへと旅立って行った……



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

「ソーサリアン」ユーティリティー・ディスク ¥3,800

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニースに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセー ジを伝える一種のメディアてす。 同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

1．道具の売買

「ソーサリアン」は自分の買って 装備している武器や防具が同じ物でキャラクターどうしの道具の交 換が出来ませんでしたがここて武 器や防具を売買出来ますので、キャラクター間の武器の交換や自分の持っている武器や防具を一時的 に売って保存しておくことも可能 です。

2．魔法をかける

「ソーサリアン」て自分の思い通りの魔法をかけるには相当大変でしたかここては120種類の魔法を一瞬てかけて買えます。

3．名前の変更

「ソーサリアン」はキャラクターに名前をつけるときにアルファヘットしか使えなかったのですか、ひらがなやカタカナの名前が付けられ持っているアイテムの名前もかえられます。

4．ユーザーディスク・ツール

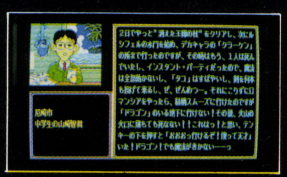
「ソーサリアン」に付属のユーザーディスクのバックアップや新しいユーザーディスクを作ったり、別々のセーブデーターのキャラクターの入れ換えか可能てす。

5．BGM

「ソーサリアン」では機種毎に収録されているBGMか若干異なります。ユーティリティー・ディスクには未収録のBGMの一部か収録されており聞くことか出来るようになっています。

6．「ソーサリアン」クイズ

「ソーサリアン」にちなんだクイズを当社の最年少スタッフ「タッチャン」の司会でお楽しみ下さい。



7．お便りコーナー

「ソーサリアン」のユーザー・アンケート葉書をお送り戴いた方のご意見やスタッフのメッセージを 当社の若きシナリオライター「いかちゃん」のDJてお送り致します。

8．ドラゴンと戦う

「ソーサリアン」では一定の条件を満たすとドラゴン軍団と戦えるモードか出現しますか、無条件でドラゴンと戦えるようになっています。(弱いと負けますか。)

9．「ミニミニ・ソーサリアン」

「ソーサリアン」の15本のシナリ オを題材にしたゲームです。「ソーサリアン」のキャラクターが参加する形式で４人まで一緒に遊べます。最初にゴールしたキャラクターには賞品として経験値（ＥＸＰ）が貰えます。「ソーサリアン」をプレイしたユーザーには大受けのゲームです。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

● 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

● 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。

スタッフ募集！

プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK！ ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

©1987 丹波哲郎　相原コージ　高橋章子　YONEZAWA

たんたん たんぱが ゲームになる！

ついにX68Kに、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!

輪廻転生 リバーシブルゲーム
たんば

この画面は、X68Kのものです。

輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」とは、人類の永遠の不可思議テーマ「現世と死後の世界」を、A.A.Stationの高橋章子女史の手によって双六ゲームへ忠実に再現したソウルシミュレーションのことだ！。

『コージ苑』『かってにシロクマ』など、続々とヒットをとばす漫画界の若き天才「相原コージ」をビジュアル面に迎えての一大自信作。

痛快無類！、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇！、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現！しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。

○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。（オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません）

○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング！。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう！。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも？（エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように！）

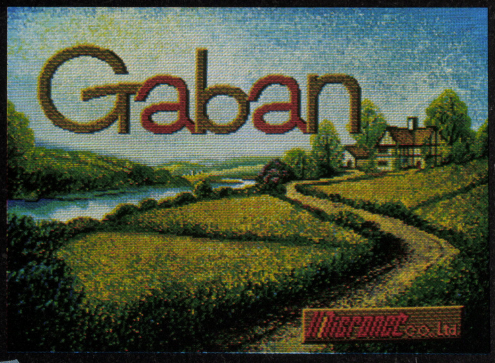
X68K 5"2HD……7,800 yen

GABAN

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5″2DD……9,800yen

好評発売中!



普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能

近日発売予定!

各機種ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上

PC9801 5″2DD……6,800yen

PC9801 3.5″2DD……6,800yen

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可

FM77AV 3.5″2DD……6,800yen

FUN FACTORY

© FUN PROJECT .INC. 1988

企画・制作…株式会社ファン プロジェクト

PC-88版戦闘準備完了！

アドベンチャーのストーリ性とアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラー「死霊戦線・ブラウニングの復活」は、新たなマップ、アイテム、キャラクターと共に、よりドラマチックでスリリングなゲームへ進化した。88ユーザーに贈る「死霊戦線」もうひとつの伝説！

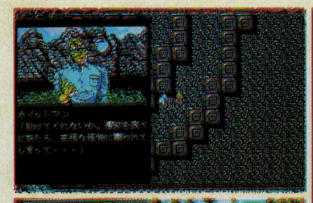
●初回特典オリジナルステッカー付

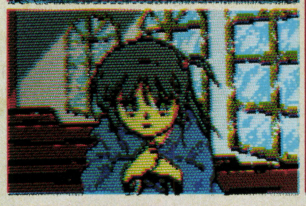
死霊戦線 WAR OF THE DEAD

しりょうせんせん

ブラウニングの復活

ある日突然、平和な街〝チャニーズ・ヒル〟を襲った謎の怪異現象！
軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S・S.W.A.T.出動！
だが、この地獄の街で彼らを待ち受けていたものは、恐怖と戦慄のクリーチャー群だった！
いったい何がこの街に起こったというのだ!?全ての謎を秘めた《ブラウニングの血族》の意味するものは!?
最後の戦士ライラ・アルフォン――この街を救えるのは彼女しかいない!!





絶賛発売中！

◉PC-8801SR以降対応(5"2D2枚組)￥7,800◉MSX2￥8,800

資料請求券
POPCOM⑨
死霊戦線

通信販売

●商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

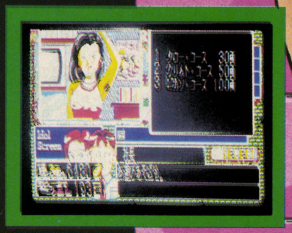
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901〈お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで〉

芸能界へようこそ!!

CROSS Media SOFT

華々しいスポットライトを浴びて活躍するアイドル歌手。その誕生の陰にはディレクターの面白くも悲しい物語があるのです。そのディレクターの生態を、笑いのなかに鋭く赤裸々にえぐりだした音楽業界ロールプレイングゲームが誕生しました。

40以上の業界マップと軽妙で知らず知らずに業界のノリを覚えてしまうメッセージ、大活躍の"中野カンフー"のグラフィック250点余り、まさにレコード会社ならではのスターメイキング・ロールプレイングゲームなのです。



スター★メイキング★ストーリー

ディレクター物語

絶賛発売中!!
各ディスク4枚組 ¥7,800

- PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR
- PC-8801FH/MH/FA/MA
- PC-88VA

9月発売予定/PC-9801シリーズ

● 発売元 **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL. 03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

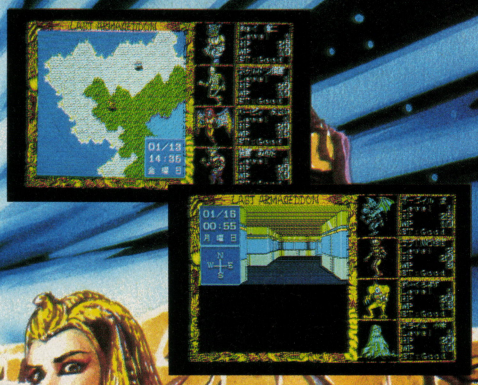
通信販売
●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）

資料請求券
POPCOM 88-9

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人[illegible]た。そ[illegible]上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして[illegible]た。 長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地[illegible]に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へ[illegible]ほんの一歩にしかすぎない[illegible]増も知らない…。

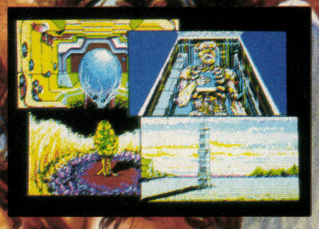


圧巻のオープニング

2Dディスク 2枚をフルに活用したオープニング・シーン。
魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
とんてん返しに次ぐとんてん返しで繰り広げられるイベントは、4人[illegible]ーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上りを[illegible]ます。



広大なマップ

通常の移動画面は2D[illegible]。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば[illegible]どこにいるのか一目でわかりますからご安心を。
さらに[illegible]20×20のエリアが数十階分用意されていますから、[illegible]ん、[illegible]ラフィックは、すべて異なります。[illegible]内部では、[illegible]の歩いた経路[illegible]機能も付いていますから、マッピングはしなくても[illegible]す。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特[illegible]が変化します。それに[illegible]、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。[illegible]のパターンは[illegible]通り以上!
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも[illegible]種類以上いますから、最後まで飽きることがありません。

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
PC8801SR以降
5" 2D 7枚組 好評発売中!
PC9801シリーズ
5" 2DD 4枚組
3.5" 2DD 4枚組
5" 2HD 3枚組
7,800円 8月上旬発売予定
X1シリーズ 5" 2D 7枚組
7,800円 8月上旬発売予定
MSX2 3.5" 2DD 4枚組
7,800円 9月中旬発売予定
X68000 9月下旬発売予定
その豪華な内容は…
●5" 2D 7枚組(オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
●豪華マニュアル×2(カラー48ページ、白黒16ページ)
●大版マップ(60×60cm)
●チェック・シール(マップの重要処点に貼ってチェック)
●ユーザー登録葉書
●お求めは、お近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で当社へお申込みください。送料は当社負担となります。
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7九段NKビル Tel. 03-264-3039

Panasonic

心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。

FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。

MSX-MUSIC対応ソフト
S-RAM対応ソフト

アレスタ（コンパイル）
（MSX2/2MROM）
IA8801
標準価格6,800円
©COMPILE

サイオブレード（T&Eソフト）
（MSX2/2DD）
TEM-89
©T&E SOFT
9月発売予定

めぞん一刻 完結編
（マイクロキャビン）
（MSX2/2DD）
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
10月発売予定

激走ニャンクル
（パナソフトセンター）
（MSX2/2DD）
SW-M005
©MATSUSHITA/BIT²
9月発売予定

R-TYPE
（アイレム販売）
（MSX/3MROM）
IM-04
標準価格7,300円
©IREM
9月発売予定

シンセサウルス（BIT²）
（MSX/ROM）
BM-813
標準価格6,800円
©BIT²
8月発売予定

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 PC係まで。MSXはアスキーの商標です。

NEW

FS-A1FM 標準価格84,800円

FS-A1MK2 標準価格29,800円

A1

松下電器産業株式会社

好評発売中!

ジャックでは早とき大会を実施中。

TAKERU価格 ￥5,000

安ホテルの一室に置き去りにされた死体。そのポケットに無造作につっこまれていた古い子供用の野球帽は一体何を意味するのか。シンキングラビットが贈るタケルオリジナルA・V・G第2弾。定評あるシナリオに加えて独自のコマンド選択方式(マウス対応)でゲームが一層進めやすくなりました。

JACKはゲーム進行上、ある場面でどうしてもパスワードが必要になります。自分で捜すこともちろん可能ですが、タケルの画面上でも発表されます。そして事件を解決し、最終画面のメッセージを事務局に送っていただいた人から順位を認定します。

★上位入賞者にはシンキングラビットのオリジナルTシャツをプレゼントします。

パスワードは**7月29日**を第1回の発表日とし、以降1週間おきに発表されます。

■シンキングラビット■PC-8801SR以降VA対応■5"2D(2枚組) 400ライン専用

今夜も朝までパワフルまあじゃん
オリジナルデータ集

「今夜も朝までパワフルまあじゃん」の中でも人気の高い「エキサイト麻雀」。もっと女の子の数が多ければいいのに」という声に応え、ギャルデータ集を発売!7人分のギャルのデータのパターン数は7~10パターン以上へと増加。その中から特別に女のコを2人紹介しようじゃないか。

■データーソフト■PC-8801シリーズ、X1ターボシリーズ(5"2D)
■8月上旬発売

TAKERU価格 ￥2,500

南田結花 16歳・O型

女子高の1年生。とにかく夏と海が大好きで、夏休みは「海の家」でバイトしてます。遊びに来てね♥

北原まりか 16歳・AB型

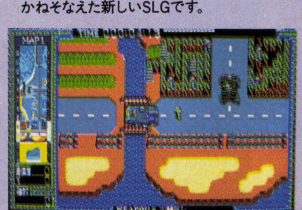
友達がオーディション番組に写真を送ったのがきっかけで芸能界に入りました。まだまだ未熟だけどがんばりまーす。

バトルゴリラ

(8月20日発売予定)

移植版X1ターボ オリジナルで発売!

現代兵器を駆使し、単身敵地へ乗り込んで敵部隊を壊滅させる局地歩兵戦シミュレーションゲーム。登場する兵器は40種類、用意されたマップは8種類。シミュレーション本来のおもしろさと、アクションのように自由に行動できるヴィジュアルをかねそなえた新しいSLGです。



■クリスタルソフト■X1ターボシリーズ専用(X-1系は不可)■5"2D(2枚組)■要純正2ドライブ■FM音源ボード対応

市販希望価格 ￥7,800
TAKERU価格 ￥6,200

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2650
	札幌東急ストア藻平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)22-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 8F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5581
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ松又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸喜デパート 1F	(0258)33-4570
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 8F	(0474)78-3111
千葉	ラオックスチ葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コムネ店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
錦糸	マイコンベース錦糸 1F	(03)635-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード武蔵屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(WIII 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠民	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3801
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)54-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店開西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセンキ里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)83-1212
	西武百貨店開西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店開西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピューターソフトCOM+PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE?!	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソラント	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)31-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタクチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)951-5291
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9386
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

タケルが変わったぞ!!

一秒でも早く君の手元にソフトを届けるために、新しいタケルはCDROM対応になったぞ!もう今迄のように待たせない。

ブラザー工業株式会社

新事業推進室第1G TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38
☎(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(03)252-4234

※コンピューターソフトウェアは著作物です 著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
資料請求券
9月号

響子をとるか、まどかをとるか、と聞かれたら…
どちらもとりたい私です!

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

パソコンゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!
おなじみ一刻館の面々が繰り広げるグラフィックアドベンチャーゲーム「めぞん一刻・完結篇」～さよなら、そして……～。
やっと就職が決まった！さっそく響子さんにプロポーズしなければ……でもなんていってプロポーズしようか？悩める五代に一刻館の住人達の魔の手が忍び寄る。君はこの難関を無事クリアして響子さんのハートをこの手にすることができるだろうか!?

■新発売■
●X1シリーズ……¥7,800
■バーコードナンバー■4988608 823527

■好評発売中■
●PC-8801シリーズSR以降 ……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
■バーコードナンバー■
●8801 5"2D:4988608 822537
●9801 5"2HD:4988608 821554、5"2DD:4988608 821547、3.5"2DD:4988608 821448

FM音源対応

「好きさ」「予感」など、挿入曲全6曲。
日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第80144号

■開発進行中■
●MSX2 ●X68000 ●FM77-AV

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●オールカラーディスクラベル&エンベロープ
●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集

どうしてもゲームが解けなくなってしまった人の為にヒント集を用意しています。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来るかも知れませんよ♪「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。
御希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号を記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい。

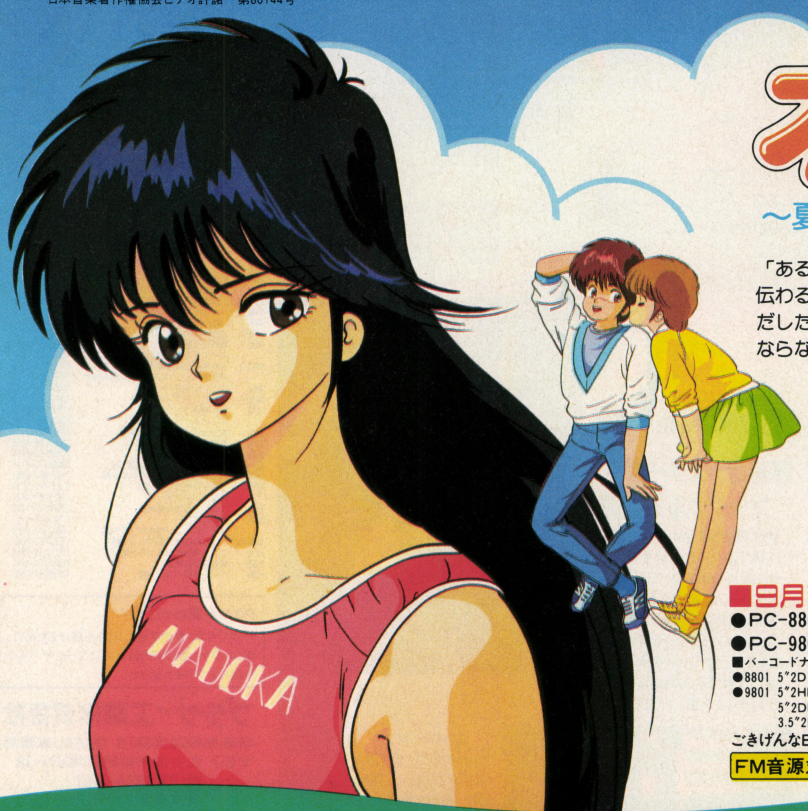
アドベンチャーゲーム

きまぐれ

オレンジロード

～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝



「ある日、突然田舎からおじいちゃんが訪ねてきて、春日家に伝わる超能力がもうすぐ絶えてしまうかもしれないなんて言いだした。それを阻止する為には一刻も早く子孫を作らなければならないらしくって……。つまるところオレの優柔不断さが問題に持ち上がり、いきなり鮎川かひかるちゃんのどちらをとるかって……この夏休み中に決断を迫られることになってしまったわけで……春日恭介、一大決心の時です!!」
ストーリーは原作に忠実で、アニメ版のオリジナル設定をミックス・アレンジ！ ゴキゲンなヒット曲をBGMに、アドベンチャーゲーム「きまぐれオレンジ☆ロード」デビューです!!

■9月14日全国一斉公開■
●PC-8801シリーズSR以降 ……¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
■バーコードナンバー■ 「ファン必見のおまけ付」
●8801 5"2D:4988608 842535
●9801 5"2HD:4988608 841552
5"2DD:4988608 841544
3.5"2DD:4988608 841446
ごきげんなBGMは全6曲

FM音源対応

Pick Up Summer Collection

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

「殺し」も経験だ。

ファッションの街・原宿で起こる怪事件の謎と真実。
業界の裏の裏が、いま暴かれようとしている！

リアルに 殺人ドラマを斬る「聞きこみモード」内蔵！

シリアスに 人間心理を突く人物描写！

アドベンチャータイプの
捜査シミュレーションを経験した
その日から、
1988年の真実が見えてくる。

ギョーカイの内幕を暴く、NEWミステリー

原宿AFTER DARK

PC-9801 5″2HD/2DD・3.5″2HD (PC-9801・PC-9801Eでは動作しません。) バスマウス・FM音源対応 定価9,800円 他機種移植進行中

PC-8801 V2モード専用 5″2D 3枚組 バスマウス対応 定価8,800円 8月末発売 他機種移植進行中

■闘いは、起こるべき運命だったのか

遥か宇宙の彼方、第5銀河星団・α星のアルギース王国で繰り広げられる闘いは、紀元前の昔、天空界にあったアルギース王国が、地上界を開拓したことに端を発していた。やがて、天空界を閉じ、地上界に移り住むようになったアルギース王国は、それまで地上界を徘徊していた妖獣たちを制圧し、山間地帯へと追いやり、楽園を築いていったのだ。そして、その平穏な日々を引き裂いたのは、高い

■そして勇者の証し「翼龍の書」がここに

この書には、物語の表舞台に登場することのない、多くの英雄たちの闘いの歴史が綴られている。長い闘いの中で得た、妖獣たちの特徴や戦術、勝つためのさまざまな道具、手段、呪文の数々など、これは戦士たちの闘いの証しでもある。
また、この書には、アルギース王国そのものの歴史も息づいている。それは、伝説と名を変え、第15代アルギース国王の残した言葉と

「翼龍の書」を開く瞬間(とき)、キミは英雄(ヒーロー)となり、伝説(ドラマ)がはじまる。

知能を持つ指導者の率いる妖獣たちであった。再び、アルギース王国に平和を取り戻すため立ち上がった王子の前には、多くの謎と苛酷な闘いが待ち受けていた——。

●勇敢に立ち向かい、ゲームを終了された優秀なキミには、終了認定書を、また自力(ノーヒント)で終了させたキミには、勇者の名誉として、オリジナル・アルギース王国金貨1枚も合わせて進呈しよう。

■闘い続ける勇姿は、哀しくも美しい

画面からかいま見るアルギース王国は、平和だった頃の面影を感じさせ、美しさを残している。しかし、まるで人々の血が染み込んだような赤い大地は、闘いに逸る心を切なくさせる。
そんな背景の静けさとはうらはらに、アニメーションで展開されていく闘いの場面には、激しく、緊張したムードが漂う。特に、魔法を使った闘いには、緊迫感からか、美しさすら感じるほどである。鮮やかな色が舞う魔法での闘いは、光が幾重にも飛び散り、一瞬、ゲームがゲーマーの手を離れ、独り歩きしているような錯覚を覚えた。

して、守り神であった水・地・風の精霊の導いた言葉として、そして、王国を支えた5人の長老の唱えた言葉として、克明に記されている。今こそ、この書を開く、その時なのだ。

妖 華 暗 黒 変

アルギースの翼

●PC-9800・3.5インチ2HD・5インチ2HD・5インチ2DD・¥7,800
●PC-8800・V2モード専用・¥7,800
●X1turbo・5インチ2D専用・¥7,800
●MSX2・3.5インチ2DD・新発売・¥7,800

お問い合わせ先/㈱工画堂スタジオ　〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

KOGADO
資料請求券 P・COM-9

超新作レビュー

ソフトでハードな物語

ソフトハウス内幕バクロもの！

システムサコム　X68000　7,800円　8月末発売予定

『ディレクター物語』や『原宿アフターダーク』など、〝業界〟をシミュレートしたゲームが注目されている。そんなもりあがりの中、よせばいいのに、ソフトハウスの実態をバラしてしまえ、というゲームが出る。自虐的なこのゲーム、題して『ソフトでハードな物語』！

ゲーム界のパロディーだ！

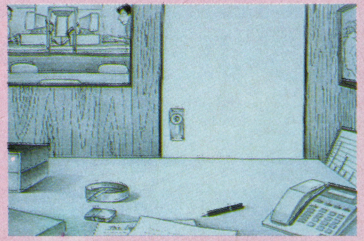
「あのサコムが、ゲームソフト業界をパロったゲームを作った！」、「なに!?なんや、それ」、「自分で自分を笑っとる。サコムの人ってマゾなんとちゃう？」

ついにというか、とうとうというか、業界ブームにのってソフトハウスとそれをとり巻く業界を舞台にしたゲームが出てしまう。危険を感じた編集部は、さっそく、作者・佐藤浩一さんに話を聞いてみた。

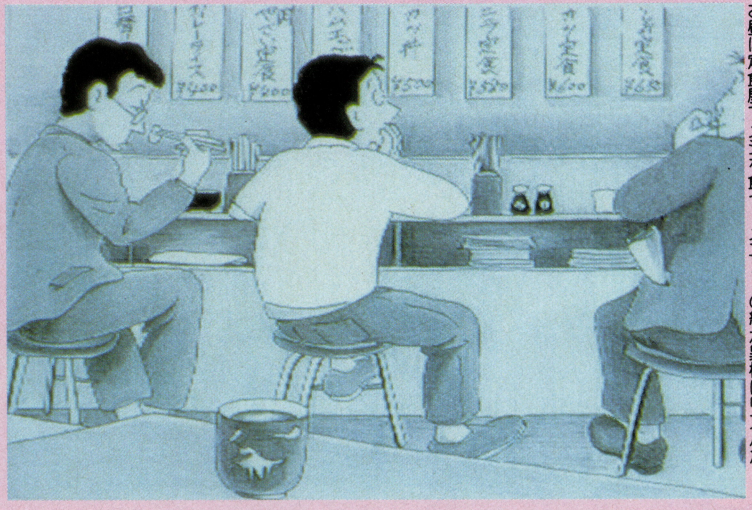
「『ソフトでハードな物語』は、先ごろスタートした〝ノヴェルウェアシリーズ〟の第2弾。前作『DOME』は、ハードな内容で、〝むずかしくて先に進めない〟というユーザーの声が多かったので、続く作品は、もっと気楽にできて、ゲームの結果よりも経過それ自体を楽しんでもらえるものにしたかったんです。そこで、パロディー感覚たっぷりで笑えるものをと考えていったら、ボクたちの〝台所〟をバラしちゃえば受けるんじゃないかと……（笑）。

また、ボク自身、優秀な人にどんどん、この業界に入ってもらって、いいゲームを作ってほしいと思ってるんです。〝ソフト業界って、おもしろいじゃない。ボクもやってみようかな？〟と感じてもらえるようなゲームができたら、業界の活性化にもつながるように思うんです。口はばったいようですが、一種の〝啓蒙〟になれば、なんて（笑）。

とはいうものの、ポプコムの読者ならきっと笑ってもらえるようなギャグやパロディーがふんだんに入ってますから、単純に楽しんでもらえればいいんです。『DOME』と同様、多摩豊氏のシナリオですから、絶対にオモシロイ！」

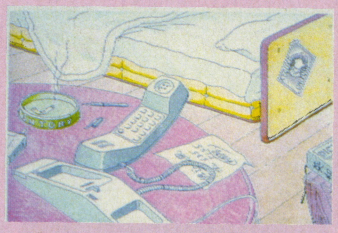


社長室の机。窓の向こうに社員が見えている。



お昼に定食屋でメシを食う。メニューの紙が異様にリアルだ。

ストーリーを紹介しよう

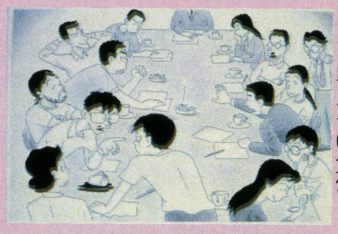


エッ、オヤジがたおれた!?

それでは、この自虐的〝そこ、そこよ、もっとブって、縛って〟ゲームの中身に迫ってみよう。

主人公は西城宏志。どこにでもいるフツーの大学生である。オヤジがソフトハウスの社長をやっていて、パソコンにちょっとだけ興味をもっている。つまり、キミたち読者とほとんど変わらない、ごくごくジミなキャラクターである。このへん、逆に新鮮な感じで、感情移入しやすいんじゃないかな？

ところが、オヤジが過労でたおれてしまう！　さあ大変、宏志（キミ）は突然、社長代理にまつり上げられてしまう。オヤジの会社・モカシステムは、そこそこの技術力と販売力はあるものの、「オリジナリティーがない。二番煎じじゃないか」と評価されることが多い、イマイチの会社。別にマネしてるわけじゃないんだけど、出す前に同じ

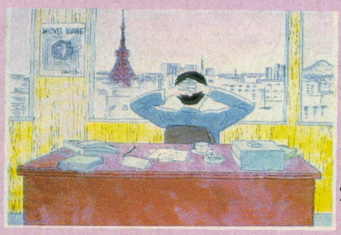


〝会議は踊る〟ているか？

ようなソフトが他社から出てしまうという不運を背負っている（ここらへんは、実際のソフトハウスに共通するホンネであるらしい!?）会社なのだ。

すなわち、オリジナリティーあふれる新製品をいち早く発表して、大ヒットさせることがゲームの目的。企画立案（RPGか、シミュレーションか、よくわからない変なソフトか）から、プロジェクトスタート（スタッフ決定）、製作進行の管理と仕事をこなし、発売から営業活動を経て、大ヒット（ハワイで〝打ち上げ〟）させるべく、知恵をしぼらなければいけないのである。その間に、社員との衝突、三角関係のイザコザ、情報漏洩など、ややこしいトラブルもいっぱい詰まっている。エン

彼女との待ち合わせは、いつものマルタ。



ついに倒産！　どうしよう。

ディングにもくふうをこらし、数種類用意されているという。倒産かハワイか、キミの経営手腕がためされる！

と、こんな感じなんだけど、グラフィックにも注目したい。シンプルな線だが水彩のようなタッチがグーだネ。

登場人物の一部

このゲームは、登場人物のキャラクター設定にリキが入っている。容姿、性格、趣味、特技、家族構成、収入と異常とも思えるこだわりぶりだ。一部を紹介しておこう。

加藤浩子

21歳。モカシステムの受付＆総務。別名ヒロポン。158cm・48kg。ぱっと見はいい女だが、しゃべるとバカ丸出し。耳がデカイ。明るくミーハーで、「はやりもの」にすぐ飛びつく軽薄娘だ。

堀田義夫

29歳。モカシステムのプログラマー＆チーフディレクター。別名パスカルの鬼。180cm・60kg。スリムでスマートな割には服装に無頓着。性格はムラっ気があり、趣味は園芸である。

マック山本

26歳。モカシステムのプログラマー。別名早うちマック。185cm・68kg。ハーフ顔の日系3世で、スタイルがよくオシャレ。軽い、明るい、ノーテンキと3拍子そろい、趣味は車と女。

中島修

27歳。モカシステムのプログラマー。別名ドクター98。168cm・55kg。色白の中肉中背で、度の強い眼鏡を使用。まじめ一筋、いわゆる学究肌の青年である。趣味はプログラムをかくこと。

長窪しづ

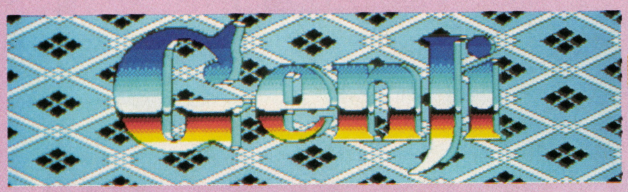
年齢不詳。ヤミのヤクルトおばさん。残業でドロドロになっているモカシステムに、深夜モカを売りにくる。身長・体重・家族も不明なナゾのキャラクターで、性格は思いっきりクラい。

大ボケ！プログラマー音頭

居酒屋での打ち上げという、イマイチぱっとしないエンディングで歌われるのがコレ。オフザケぶりも、ここまで徹底すると、むしろスガスガしい。

1. あたしゃ悲しい　プログラマー
　きょうも元気にROM CALL
　ああ、納期にゃ間に合わず
　いくら打てども　出てくるのは
　バグだけさ……
2. 一息ついて眠っても　夢に出てくる
　ニーモニック　こんな毎日
　もーイヤだ！　文句いってるヒマがあったら　デバッグだぁ
3. 今じゃすっかり　ノイローゼ
　話すことばもC言語
　何がオレを　こうさせた？
　みんな社会が　わるいのよォ
　グレちまえ！

番外 マップデータに12K
　グラフィックデータに14K
　キャラクターに8K
　トロンボーンは谷啓だ　バカヤロー



HOT-B

PC-880ISRシリーズ、PC-9800シリーズ
FM-77シリーズ，X1turboシリーズ
¥ 各7,800円

ちょっとエッチなタイムサスペンスアドベンチャー

殺人事件を解決する光源氏

『枕草子』とともに、日本の古典女流文学の双璧をなす『源氏物語』。平安の王朝を舞台に、天下のプレイボーイ光源氏のめくるめく愛の日々、遍歴を描いたこの愛の絵巻をもとに、SF、ホラー、推理、アダルトなどのいくつもの要素をとり入れて、まったく別の（設定は似ているが）世界を描いたのが、この『Genji』である。さっそく、そのストーリーを紹介しよう。

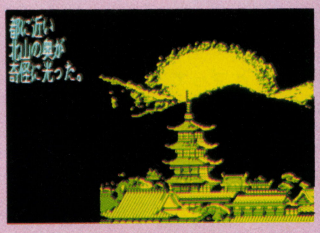
平安のむかしのある夜のことだった。都にもほど近い北山の一角に、正体不明の「ひかりもの」が出現し、都の人々を「不吉なことの前ぶれでは……」とおそれおののかせた。そのできごと以来、人々は不安な夜を過ごしていた——。

それから約1カ月後、やはり人々の懸念どおりに事件は起きた。なんと、源氏がご執心中の伊勢神宮の斎宮・朝顔が惨殺死体で発見されたのである。朝顔は自宅近くの河原で何者かによって犯されたあげく、心臓をえぐりとられていた。発見者は通りがかりの人間であった。

彼女は、今でいえばキャリアウーマンに当たるわけだが、才知だけでなく、美貌も兼ね備えていた。それだけに、

このゲームの主人公光源氏。

おそれおののく人々。



平和な平安京の町に……。

いい寄る男も多く、源氏もその一人であった。しかし、朝顔はまったく源氏に対して気がなかった。当代一のプレイボーイが口説き落とせないので、その話は世間では有名になっていたのだ。

悲惨な姿で発見された朝顔。

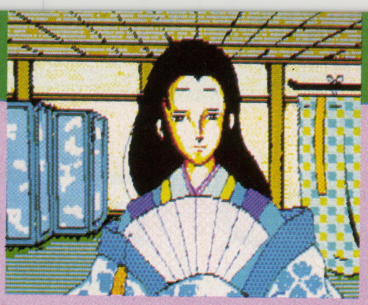
この事件が起こってからというもの、人々は日々おそれおののいて過ごし、事件に関するさまざまなうわさが都に乱れ飛んだ。なかでも有力だったのが「どうにも口説き落とせないことに怒った源氏の犯行」説と、「源氏の正妻・葵の上がやらせた犯行」説であった。だが、なにしろ源氏は前の帝の第二皇子で、葵の上はそのイトコで左大臣の娘、とあっては、確証を得られるはずもなく、役人などの手の届くものではなかった。

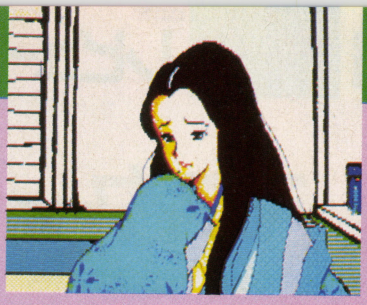
当の源氏だが、彼としてはまったく身に覚えもなく、執心の朝顔を殺され「口惜しや　どうしてくれよう　ホトトギス」と思っているところへ、この「源氏の君犯行説」である。おのれぇ、このまま黙っているものかプンプンと、ひとり手近な棚などにケリを入れていた。そこへ、来たのが今度の事件に関する帝からの捜査命令。源氏は、「これは願ってもない幸せ」とばかり、自ら事件を解明すべく、都の街なみへと飛び出していったのだった。

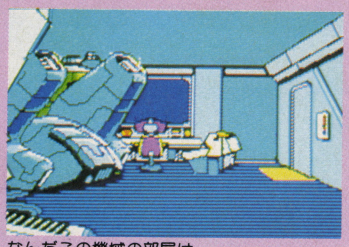
しかし、その行く手には第2、第3の殺人が待ち受けていた——。

登場人物は、源氏をはじめ、紫の上、惟光、葵の上、夕顔、六条御息所、頭中将、など本物の『源氏物語』に登場する人物も数人出演し、それにSFの要素である未来人、ホラーの要素である

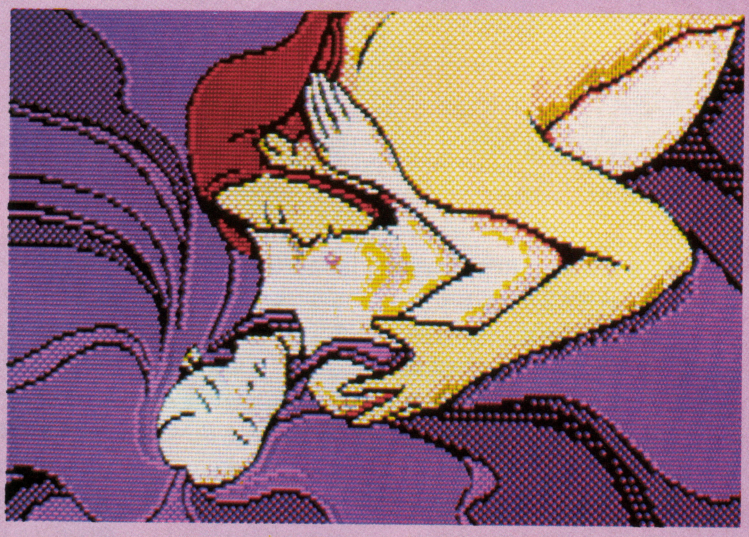
ゲーム画面はこんな感じ。



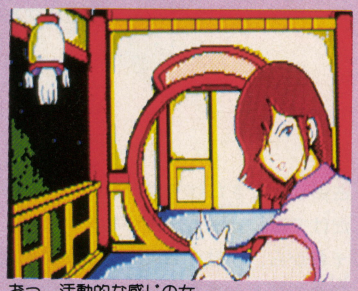




なんだこの機械の部屋は。

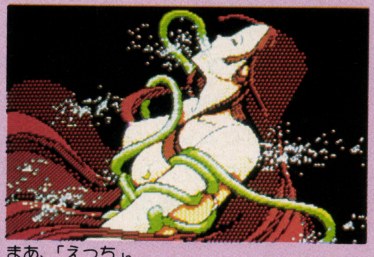


源氏はこんなことできるんだよ。

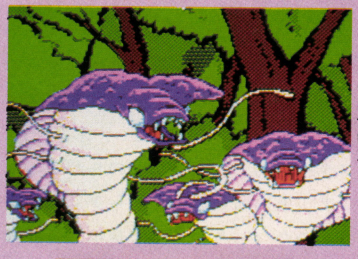


おっ、活動的な感じの女。

目がつり上がったこの女の人はだれ？



まあ、「えっち」。



ツチノコのお化けか？

気持ち悪い妖怪！

やれー、源氏。

あら、どうしちゃったの？

妖怪も登場する。さらには、「えっち」とはひと味ちがうオトナの「色気」も加わって、絵巻というより、小説。小説というより「2時間ドラマ」を見る感覚で遊べるゲームになっている。

この「色気」は、最初の製作段階では〝ただのアダルト〟が〝上品なアダルト〟に、そして現在の形へと発展したので、嫌悪感を抱くというより、「きれいやな～」と感嘆させられてしまうほどステキに表現されている。その「色気」のグラフィックは、トータル120枚ぐらいの絵のなかで、10枚ほどしかない。だから、見たいなってときにちょうど見られるぐらいの量である。

また、このゲームのおもしろいところは、10個あるコマンドのなかの「Do」というコマンド。これは、光源氏といえば、女性を口説くのは得意中の得意、ということを考慮しているので、女性に迫って「えっち」しちゃうときに使用するものである。しかも、この「えっち」は、事件を解くときには必ず必要となる場合もあるコマンドなのだ。ただ、時と場合によっては、よかったりよくなかったりもするそうだが……。

ゲームが展開する主な舞台は、平安京を本拠地として、北山、嵐山、出雲、唐の5カ所。なかでも平安京にある二条院は源氏の屋敷でもあり、ゲームのスタート地点でもある。しかも、ここではセーブをしたり、人々からいろんな情報をもらったりと、なかなか大事な場所となっている。

タイムサスペンスアドベンチャーというふれこみのこの『Genji』だが、なかなかどうして、ふれこみに負けないぐらいおもしろそうだぞ。とっつきやすい設定と、みんなが大好きなSF、ホラー、「えっち」なども織りこまれているからね。そうそう、GA夢の人もいっていたよ。「B級の娯楽作品だと思って楽しんでください」ってね。ほんと、まさしくそんな感じ。肩の凝らないゲームとしてひとつ、キミもやってみて。

マスター オブ モンスター

システムソフト PC-8801SRシリーズ 8月20日発売予定

『大戦略』がファンタジーに大接近!! 新しいスタイルのRPGが誕生した!

『大戦略』シリーズに、RPG風味の仲間がふえた。グラフィックを見ると、確かに『スーパー大戦略』のおもかげがある。基本的な遊び方も、『大戦略』シリーズの、あの、ターンごとに生産、移動、補給、戦闘などをくり返して戦いを展開するという形になっている。だが、塔(『大戦略』では都市)の使い方や、生産パックの考え方、それに、戦闘のスペックなどを見ると、今までの『大戦略』シリーズとは一線を画すものになっている。今回は開発中のところを取材して、『マスター オブ モンスター』の『大戦略』とのちがいについて、といったところからアプローチしてみた(したがって写真中の画面構成やユニットのデザインについては暫定的なものである)。

さて、まず外見的に『大戦略』と大きくちがうところといえば、登場するキャクターがすべてファンタジーの世界のものになっているところだろう。とくに、今回は主人公として魔法使いが登場する。基本的には、この魔法使いどうしの戦いという形でゲームが展開する。主人公がいるというのも、今までの『大戦略』シリーズにはなかったものだ。魔法によってモンスターたちを呼び寄せ、敵の魔法使いをたおしに行かせるのだ。『大戦略』の勝利条件は首都占領であったが、この『マスター オブ モンスター』の場合、敵の魔法使いをたおすことが勝利条件となる。そういった意味では、「動く首都」といえなくもないが、単なるユニットの生産以外にも、魔法を使うことができるところがミソである。魔法使いは、城壁に守られた囲いの中で、モンスターを呼び寄せたり(生産)、攻撃や防御の魔法を使ったりして、戦いを展開する。魔法は、攻撃的なもの、防御的なもの、それから治療の魔法とか移動の魔法とかいろいろある。モンスターを呼び寄せる以外の魔法は1ターンに1回しか使えない。この魔法とモンスターを呼び寄せる魔法はともに、魔法力(かりにそういう名をつけておく)のようなものを消費する。『大戦略』のお金と同じようなものだ。魔法は、それぞれ効果の大きさによって、消費する魔法力の大きさがちがう。この魔法力は1ターンごとにある程度は供給されるのだが、それだけでは効果の大きいハデな魔法は使えない。では、どうやってこの魔法力をかせぐかというと、先ほど触れた、都市のかわりである塔の占領によるのである。だが、『大戦略』の都市と同じ機能は占領するしないの部分だけで、そのほかの機能はかなり変わっている。まず、塔は占領したときにだけ魔法力の収入が得られる。収入は、占領したときだけで、塔を、持っているだけでは、魔法力は得られないのだ。それから、塔はどのモンスターでも占領することができる。そして、占領した塔の間をモンスターにワープさせることができる。これによって、『大戦略』の輸送車のようなものは必要なくなった。足ののろいモンスターでも、遠くにある塔を占領しておけば、一回で送ることができるのだ。さらに、塔の効用として、ここでじっとしていればある程度ヒットポイントが回復できる。『大戦略』の補給に近い機能だ。魔法使いは5種類いる。ゲームの初めに5種類のなかから1人選ぶ。魔法使いによって使える魔法の種類と、呼び出せるモンスターの種類がちがう。呼び出せるモンスターは通常8種類。今までの『大戦略』シリーズ、とくに『スーパー大戦略』や、『大戦略II』をプレイしてきた人にはこれは少なすぎると思うかもしれない。8種類のモンスターたちは、ものによってちがうが、3段階くらいに成長していく。成長の仕方も、モン

◀ヘックスはそのままであるが、ユニットがファンタジーしていて、気分なのである。魔法使いの動ける城のユニットはグラフィックが変更される予定だ。

※画面は開発中のものです。

スターごとにちがっている。初めは弱いけどどんどん成長していくやつとか、成長に時間がかかるけどとてつもなく強くなるやつとかいろいろいるわけだ。それから、ドラゴンの場合、最終的に変化する形態が4種類あって、初めのうちはどの形態に成長するかわからないのだ。などなど、いろいろなバリエーションがあってモンスターを育てる快感というものを十分満喫させてくれそうである。モンスターは成長すれば、名前も変わるし、ユニットの形も変わる。成長することによる変化などを数え合わせると、全部で50種類ほどのモンスターが出てくることになる。呼び出せるモンスターの数は少ないが、そのぶん成長のほうを楽しんでもらおうというわけだ。

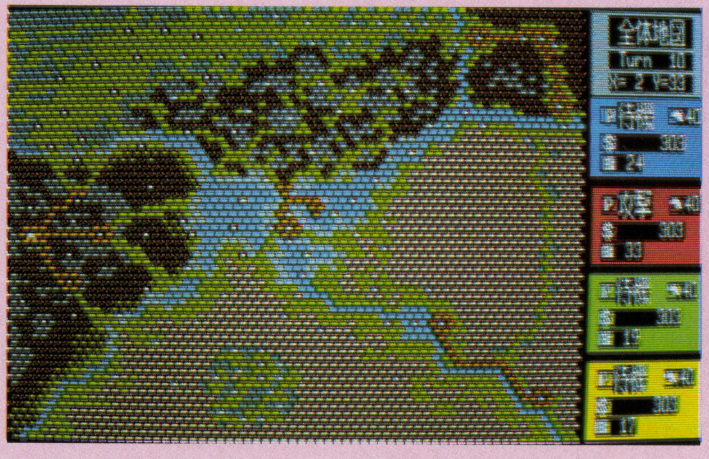
そのほか、今までのユニットとちがうところといえば、1ユニット1ぴき(頭?)になったところだろう。モンスターはそれぞれ、ヒットポイントをもっていて、敵に攻撃され、ダメージを受けると、ヒットポイントが減っていく。このヒットポイントがなくなると、モンスターは死んでしまう。モンスターには経験値があって、これは戦闘を行うことによってふえていく。『大戦略』シリーズの場合、経験値は戦闘に参加するだけじゃなく、敵をたおさなければ得ることはできなかったが、この場合は参加するだけで、もれなくもらえる。戦闘は、飛び道具と格闘戦の両方のうち、どちらかを選ぶことになる。一度どちらかを選んだら、その戦闘ではそれだけで戦うことになる。『ファンタジーナイト』のように、飛び道具のあと、もう1回格闘を行うということはない。武器を持つことができるモンスターもいる。武器には、魔法的なもの、物理的なもの、火力を使うもの、音を使うものと4つに分けられる。これらの武器に対して、モンスターによっては苦手にしているものや平気なものまで、さまざまある。もちろん、今までの『大戦略』シリーズと同じように戦場の地形によって、有利・不利が出てくるようにする地形効果もある。『マスター オブ モンスター』は、ターンごとに朝、昼、夜と時間が進む。モンスターはその属性によって、得意な時間帯がある。戦闘も、できれば得意な時間帯にさせるほうが有利である。

▲召喚できるモンスターを選ぶところ。ラインナップはまだ暫定的なものだ。飛び道具の種類が、それぞれのモンスターにピッタリっていう感じ。みんな大きく成長するのだぞ。

▼魔法使いのいる城壁の近くの塔を占領されるとかなりヤバい。どんどんワープされて攻めこまれてしまう。ちなみに、魔法使いはHPを回復できない。

▶魔法使いは、城壁の内部しか移動できない。塔の間のワープもできない。自分に魔法をかけることができないからである。ここもグラフィックは暫定的なもの。

▼全体地図や基本表などがついていて、遊びやすい作りは、『大戦略』シリーズからそのまま受け継がれている。マップエディターもつくようだ。



今までの『大戦略』シリーズにまったくなかったものとして、「索敵モード」がある。これは、各ユニットに、敵が見える範囲を設定して、それ以外のマップ上にいる敵は見えないということで、表示しないというルールだ。考えてみれば、遠くにいる敵の動きがわかっちゃっていた今までのほうが不自然といえば、不自然な気もする。パソコン側で数値を管理しつつ、画面上には表示しないというような芸当はまさにパソコンならではのもので、がぜんゲームに緊張感が出てくることになるだろう。また、シナリオディスクをつけて、何枚かのマップが1つのシナリオによってつながりを持つようにするシナリオモードができる。このシナリオモードでは、モンスターのラインナップから強さ、塔の勢力配置などが、シナリオに従って初めから設定されていることになるようだ。

というわけで、今までの『大戦略』ファンはいうまでもなく、RPGファンにも、ずえったいおすすめの期待作である。

アクロジェット

システムソフト　MSX2　発売中
PC-8801SRシリーズ　8月末発売予定

スポーツ飛行のスーパー・シミュレーション!

このゲームのオリジナルは、アメリカのマイクロプローズ社。そして、日本版がシステムソフトから発売される。

マイクロプローズ社の社長、ビル・ステイリー氏は、元空軍のパイロットという変わり種。今でも愛機に乗って空を翔け、もちろんアクロバット飛行もお手のもの。で、迫真のフライト・シミュレーターを作らせたら彼の右に出る者はいないというわけだ。

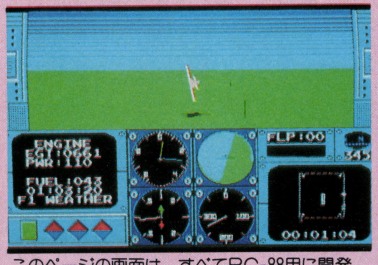
さて、『アクロジェット』である。

——今日、数十万人のアメリカ人が飛行をスポーツとして楽しんでいます。軽飛行機は、キットとして買えばそれほど高くはなくなっています。自分で組み立てればさらに安くなります。週末には、いたるところで、パイロットたちが小さな飛行場に集まり、飛行を楽しんでいます——。

キットで飛行機を組み立てて、週末に乗りまわしているなんて、ウソー!って感じだね。アメリカは広い!

さて、そのパイロットたちが集まって、スポーツ飛行を楽しむわけだが、これがアクロバットの技を競う競技会となっている。君も参加者の一人だ。そして君が乗るのは、性能バツグンの、スポーツ用ジェット機〝BD-5Jアクロジェット〟なのである。

〝BD-5J〟はとくに小型、高速、高信頼性の航空機で、テレビや映画のスタント飛行用にもたびたび登場していて、あの、007シリーズにも使われている。小型とはいえ、その操縦はかなりむずかしく、だが、うまく操縦できれば、運動性が高く、真にスポーツ飛行のスリルを楽しむことができるのだ。さあ、本物のパイロットが作った、リアルなフライト・シミュレーターに挑戦だ!



このページの画面は、すべてPC-88用に開発中のものだ。

目標は前方に小さく見える2つのゲート。

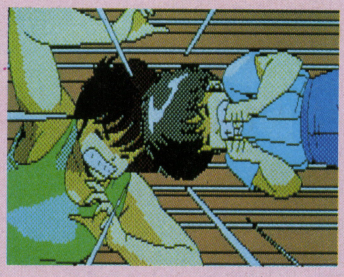
ゲートを結ぶ3インチリボンをうまくカットできるか。

成功ネ!

優柔不断にさようなら
まどかとひかる、どっちを選ぶ？
きまぐれオレンジ★ロード

マイクロキャビン　PC-880ISRシリーズ、PC-9800シリーズ　7,800円　9月中旬発売予定

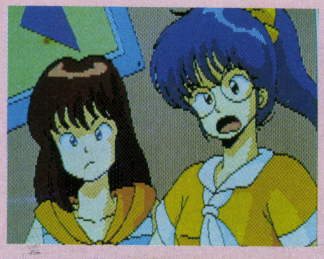
いつまでも3人仲よくってわけにはいかないのかな。



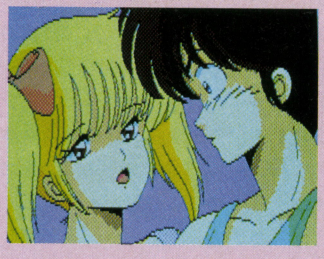
ごつん！と一発。これで恭介と一弥が入れかわるんだよね。

えっ、子孫がなんだって？

『めぞん一刻完結編』に続くマイクロキャビンの新作は、まつもと泉原作の人気マンガ『きまぐれオレンジ★ロード』だ。原作・テレビともう終わっちゃったけど、セクシーなまどかさんやキュートなひかるちゃんに今度はパソコンの画面で会えるぞ。



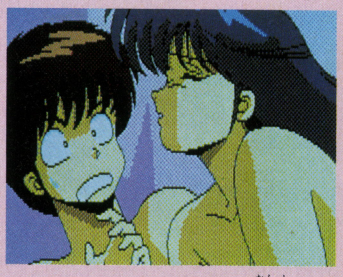
「お兄ちゃん、何やってんのよ」と2人の妹たち。



顔だけはとってもかわいいさゆりも出てくるぞ。

今日から夏休みが始まったというのに恭介は全然おもしろくない。それもそのはず、じつは鮎川が夏休みの間じゅうアメリカの両親のところへ行ってしまったのだ。「鮎川のいない夏休みなんて」とふさぎこんでいる恭介だが、そこへ田舎からおじいちゃんが突然やって来た。そしておじいちゃんがいうには、春日家の特殊な能力がもうすぐなくなってしまうというのだから一大事だ。

でも「そんなの絶対やだ」と叫ぶくるみに対し、「これでもう引っ越ししなくてすむぞ」とお父さんはニコニコ顔。



わっ、鮎川！そんなかっこうで……。

まなみも「やっとくるみの監視から解放されるわ！」なんていっている。恭介はというと、じつになんとも複雑な心境である。

だけど、たった1つだけ能力を消さない方法があるという。それはなんと、一刻も早く子孫をつくることだというのだ!?（あぶねえ話だなぁ）

「そんなむちゃな！」とわめく恭介だが、要するにコトの原因は恭介の優柔不断さにあるらしい。というわけで、春日家の能力存続のため、恭介はまどかとひかるのどちらを選ぶかという決断を夏休み中にするようみんなから迫られることになってしまったのだ。

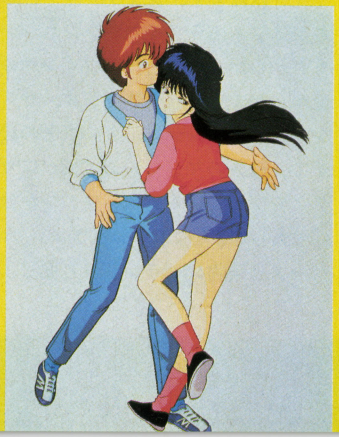
さて、恭介はこれまでの三角関係に終止符を打つことができるだろうか？

といったふうに、ストーリーは基本的には原作に忠実に、それでいてテレビ版のオリジナル設定なんかをミックスした形で進んでいくことになる。

気になるグラフィックのほうはというと、アニメスタジオに依頼してプロの手で作画が行われている。キャラクター設定はアニメ版のほうに統一するそうだけど、テレビには登場しなかったあかねやさゆりなんかも登場するそうだ（そういやこの話に出てくる女の子の名前ってみんなひらがなだな）。もちろん、ぱにっくキッドの一弥も出てくるから、話のほうはひと波瀾ありそうだね。

音楽はテレビの主題歌から「鏡の中のアクトレス」、「ナイト・オブ・サマーサイド」など全6曲が使われる。

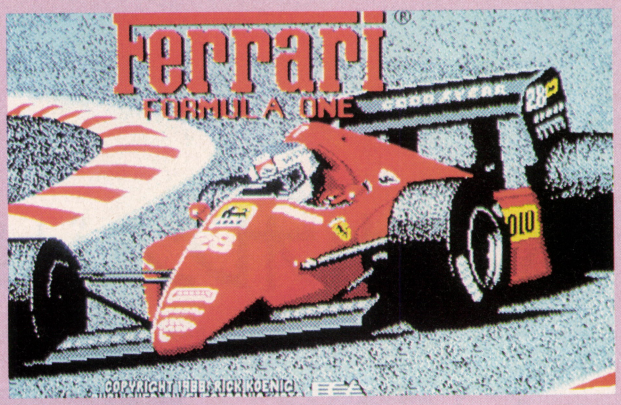
まどかとひかる。君ならどっちを選ぶ？



発売は9月中旬ごろの予定。恭介とまどか、ひかるたちの青春の1ページを体験できるまで、もうちょっとのガマンだ。

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

Ferrari Formula 1
(フェラーリフォーミュラ1)

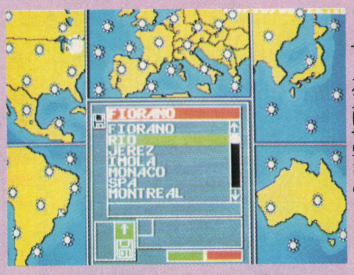


エレクトロニック・アーツ　PC-9801シリーズ　10月ごろ発売予定

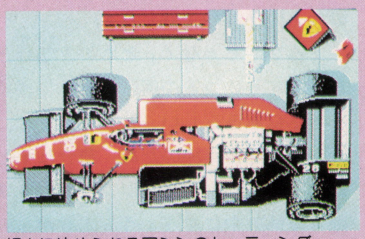
スーパーリアルなF1シミュレーション登場!!

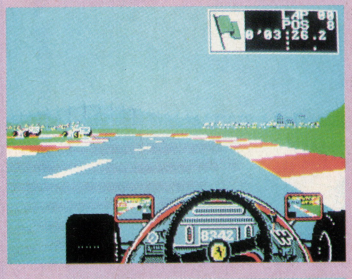
『フェラーリフォーミュラ1』が98に移植される。F1といえば、今年のマクラーレンは予想どおりダントツに速かった。最高のシャーシに最高のエンジンをのせ、最高のスポンサーがついたチームに最高のドライバーが乗る。これで勝てないはずがない、というのがF1業界筋の見方だ。シーズン前、今年はマクラーレンは何勝するか考えていたのだが、これではマクラーレン以外のチームが今期勝てるかどうかを考えたほうがよさそうだ。

というわけで、ホンダエンジンのおかげで、昨年は待望の日本GPも実現し、日本におけるF1の人気もかなりのものになってきた。そこへこのゲームの登場である。これまでにも、いくつかフォーミュラカーレースを題材にしたゲームは発売されていたが、そのどれもが、一部の例外を除いてわれわれを満足させるデキとはいいがたいものであった。多くのゲームがそのアクション性を追求するあまり、リアルさというものを犠牲にしてきたからだ。『フェラーリフォーミュラ1』は、その点、真にリアルさを追求したゲームに仕上がっているといっていいだろう。

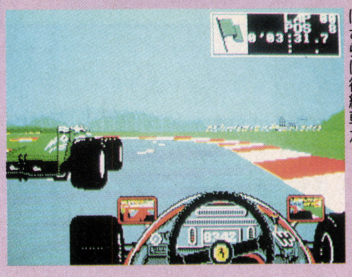


F1サーカスは世界をめぐる。


細かに決められるマシンのセッティング。

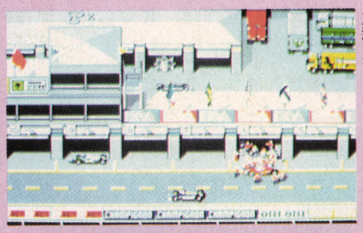


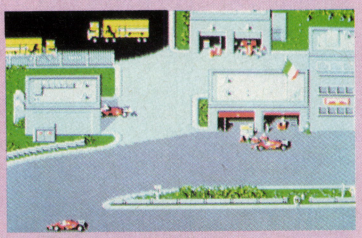
後ろから緑のマシンが近づく。



ぬかれた！バックミラーにはさらに後続車が。

ゲームはまず、フェラーリチームの本拠地フィオラノでのマシンセッティングから始まる。前後のウィングの角度から始まって、ギアレシオ、サスペンション、エンジン、ターボ圧の設定まで、自分のマシンをこと細かにセッティングしていくのだ。マシンが仕上がったらいよいよレースにチャレンジ。レースは現実のグランプリと同じように3日間にわたって行われる。最初の2日間で予選が行われ、その間にコースのコンディションに合わせてマシンを調整する。予選やレースの時間も本物のF1と同じように設定されているので本場グランプリの興奮が味わえるようになっている。


サーキットのピットにクルーが群がる。


こちらはフェラーリの本拠地フィオラノ。

唯一の欠点はそのマウスを使ったハンドルの操作性だろう。それを除けば満点のデキであるこのゲーム、スーパーリアルなカーレースをシミュレーションしたいキミには絶対おすすめの一作だといえるだろう。

君は栄えある勝利の栄冠をものにできるか？

※写真はAMIGA版のものです。

ディスクマンが当たる！

《2カ月連続懸賞企画》欄外アドベンチャーゲーム

作・本田成二

マジックアイランドの犯罪

解決編

先月と今月の2カ月にわたるアドベンチャーゲーム、今月はいよいよ解決編だ。先月号での君の捜査は、うまくいっただろうか？君のみごとな推理を期待している。なんたって、賞品はピッカピカのディスクマン（携帯用CDプレイヤー）だかんね。ガンバルべし！ゲームのルールは前回とまったく同じだ。今月号から始める人は、まず8月号を手に入れてプレイしてほしい。では、グッドラック！

ここは魔法が支配する島マジックアイランドです。ここには多くの魔法の生き物と、少数だが人間も住んでいます。

その神秘的で平和なマジックアイランドに、大事件が起こった。〈黒竜の洞窟〉にある〈魔法の黒石〉が盗まれてしまったのです。島の私立探偵、魔法カメレオンのレインボー（つまり君）は、長老であるアイス・ジャイアントから、石をとりもどし犯人を見つけてほしい、という依頼を受けました。君はいくつもの難事件を解決してきましたが、今回の事件は今まで以上に大変なことになりそうです。

どうやら君の調査を妨害するものもいるようです。十分に気をつけて仕事を続けなければなりません。

前回の捜査の結果に従って、P.202、241、251、261のどれかから始めること。

★応募方法はP.287にあります！

イラスト／柳柊二

大杉コミカの同時進行RPGレポート

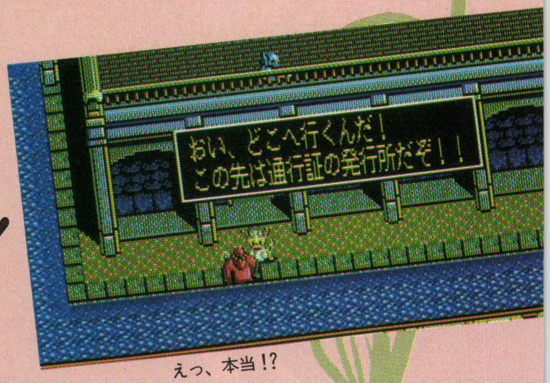
Ys II イースII

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

■PC-8801SRシリーズ用、PC-9800シリーズ用、X1turboシリーズ用、MSX2(3.5インチ2DD)用、7月15日発売予定FM77AV用7月8日発売各7,800円

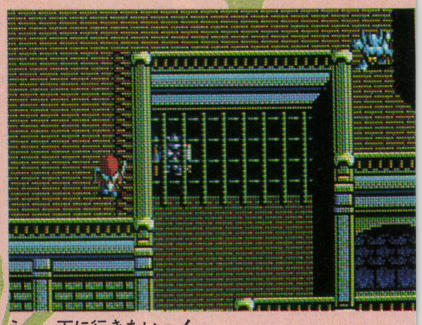
第2回

晴れた空、そよぐ風！うわーっ！これが神殿だっ！



えっ、本当!?

コミカだーっ！ いっよいよ『イース』も終盤！ まっ、いろいろとご意見もございましょうが、ラスト寸前の連載なのだ、もう、このゲーム、終わりに近づくにつれて、いっきに展開していくゲームなんで、こっちもいっきに行ってしまいたいっ！ と思ったが、そこをぐっとこらえて、来月にフィナーレを残すことになった。今月は、神殿と水路の迷路合戦なのだーっ！

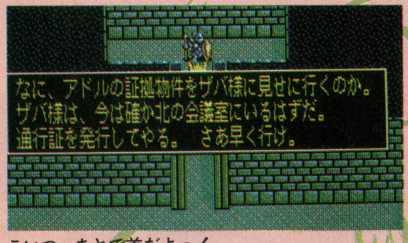

うー、下に行きたいっ！

困ったときはルーになれっ！

さて、と。コーフンばっかりしててもしょうがない。パースもいなくなって、すっかり元気のない阪神を尻目に、ルーに率いられたジャイアンツは、常勝街道をひた走ってる。ルーって何だって？ 呂のことですよん。呂って、ルーって読むんだって。で、ルーといえば、やっぱ『イースII』だよね。ルーの姿になると神殿に入れる。とにかく、このゲーム、とくに後半は、困ったことがあったら、ルーになる、というのが鉄則。で、先月は、ルーになって神殿にもぐりこむまで。で、通行証とかももらったけど、あとになって考えると、あの通行証どこでもらったんだっけ、とか思うほど、迷いまくった。で、だんだんやってると、だいたいの構造がつかめてくる。

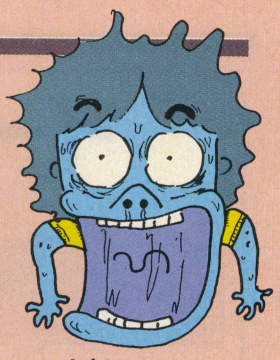
でも、いちばん下、中間、いちばん上、と3層になってるので、やっぱつらい。あっ、ここ行けたんだー、とかいう、屋根の下通りという技を使わないと、まず最初の鉄格子のとこにたどり着けない。これはせつない。もう1つの鉄格子のとこ行くと、何か番号いえとかなんとかで、ええーい、そんなもの知らんわっ！という感じになる。

で、屋根の下を通って、やっとこさ通行証の威力発揮！ 鉄格子あけてもらってやっほーというわけ。で、進んでくとなんだか会議がどうの、といってる。長びくとか長びかないとか。だいたい会議というのは、長びくものなのだ。で、会議やってるとこに潜入！ これ、コミカ会議場に乱入するものとばっか

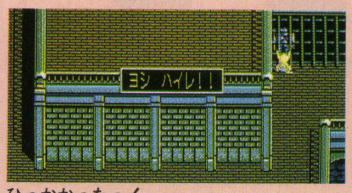


こいつ、あとで首だよっ！

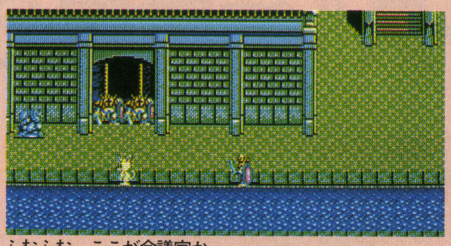
うーむ、がんこなやつだ。



大杉コミカの同時進行RPGレポート イースⅡ

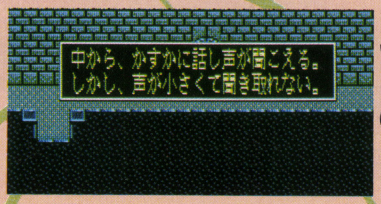


ひっかかったっ！



ふむふむ、ここが会議室か……。

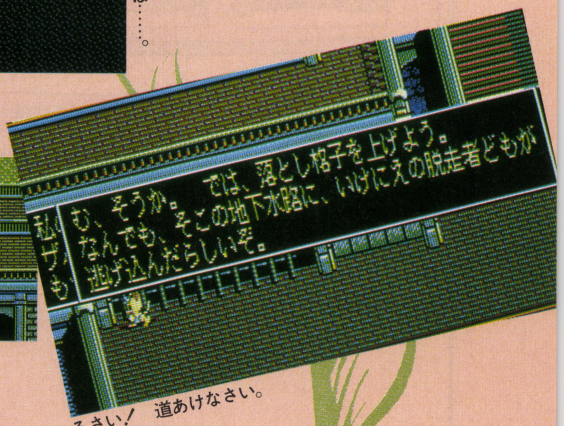
おいらがアドルだいっ！



こういうときは……。

長びいててよかった！

何でも教えてくれるのね。



るさい！ 道あけなさい。

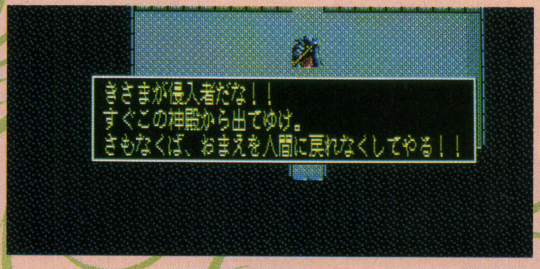
心やすらぐの？

り思ってた。どわん！って勢いでなぐりこんでおいて、あとで、この桜吹雪が目にへえらねえかっ、って、しらすでシラを切る悪いやつにお見せするのかと、思っとったですよ。だが現実はもっと複雑だ。ここでは立ち聞きするだけ。

でも、ここで立ち聞きすることが重要なのね。でも、ただじゃ立ち聞きできない。アイテムやなんか駆使しないとね。

で、例のもう1つの鉄格子。あっ、この前にやすらぎの指輪というアイテムがあったな。これはMPの消費を下げるものなんだけど、あんまり使いみちないというか。

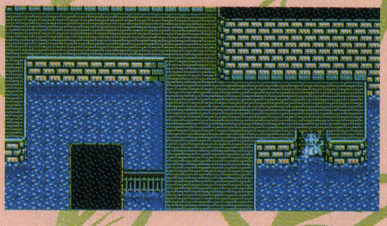
で、2つ目の鉄格子をあけてもらって、歩いていると、「怪しいやつだな。おまえ、しつは人間じゃないか？」とかいわれる。そーだよ、文句あっかよ。おまえなんかファイアーの魔法使えば、ズリズリって一瞬で死んじゃうんだぞ。ここは見のがしてあげてるんだかんなー、とかぶつぶついいながら歩いてると、ダレスの部屋に入っちゃう。これは徹子の部屋じゃなくて、ダレスってさ、あのオープニングのとこに出てきて、ぼわんって消える人、あれみたいなのね、どうやら。で、ここから出てけば許してあげる、とかいわれるけど、そうはいかんよね。そんなんだったら初めからやってないよな。で、突っこんでくと怪物にされちゃう。形はルーと変わらないんだけど、真っ青になる。これはショック。えーっ！ ウソー、ずっとこのままなのーっ!? とか思っちゃうけど、『イース』はやさしいRPGだから、そんな意地悪なことはないんだよね、って思わないとやってられない。で、シカトして歩いてくと、水路に。この状態ってファイアーの魔法使えるんだよね。これうれしい、とか思いつつ、歩いてると、部屋だ。と入ろうとすると、「わー、モンスターだ！」とかいって入れてくれない。中には人間が入ってんだ。なんかアイテムとって、それをだれかのとこに持ってくと人間にもどれるっていうんで、そのとおりになる。あー、苦労し



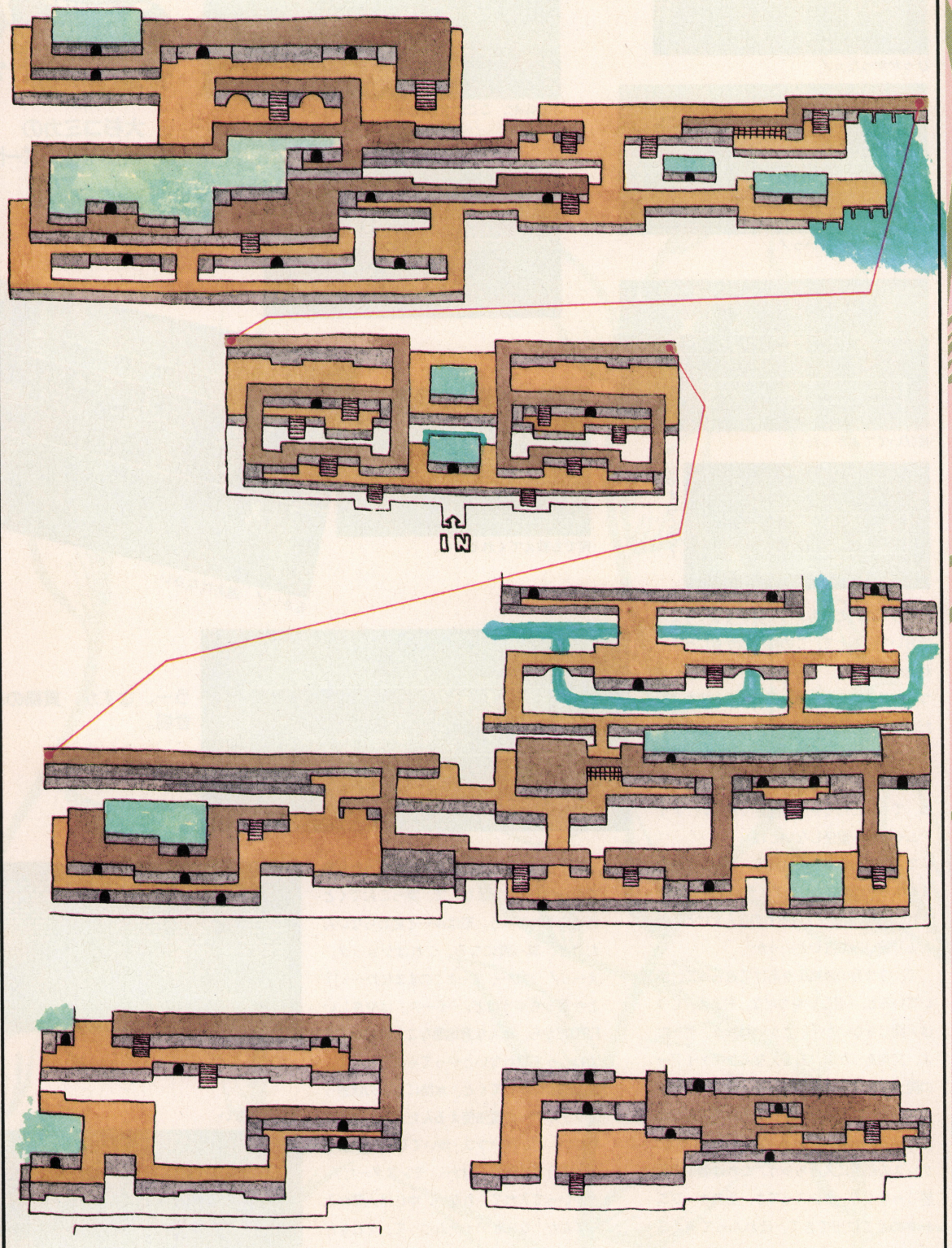
うー、さすが、貫禄のご登場。

青色になっちゃったよーん。

下りられない。



イースⅡ 神殿部分全マップ



大杉コミカの
同時進行RPGレポート
イースⅡ

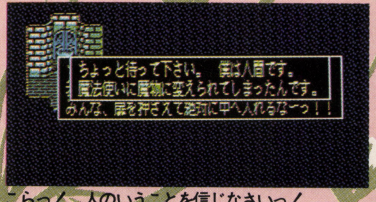
どうして、こんな顔にしてくれるわけ？ ポッキーッ！

た。で、もう一度、例のとこ行きたいなー、とか思って、でも行くのめんどうだな、というところでリターンの魔法を出してみると脱走者の隠れがというのが出てる。これはうれしい。行ってみると、なーんと、リリアがいる。マリアは逃げられなかったんだと。で、キースというモンスター、これもう前回にも出てきたやつだよね。で、こいつが助けてくれたっていうんだけど、この人いったい何なんだろうね。ま映画やなんかでも、必ず敵の裏切り者というのは、強い味方になるんだけどさ。このキース、助けてくれたうえに、神殿のカギまでくれちゃう。あっ、りがたいっ！

しかし、いいことずくめはここまで。外から不気味な声が聞こえてきて、あれよあれよ、という間にみんなが石に変えられちゃう。どーして、みんなを石に変えることができるのにアドルだけは石に変えないんだろって思う。そうすりゃ、あとは何の問題もなくなるのに。

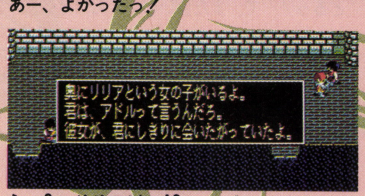
というわけで、石にされて「……」としかいえなくなったリリアたちをあとに、いろいろ歩いてみるけど、やっぱり水路の扉は入れないとこがある。レベルが上がったので、神殿中央のデカキャラに挑戦。意外と弱い。下からファイアービシバシでダメージあたえられる。横からだとダメなので、下に来たらまた上に引っ張ってやんないとね。それくらい。で、これをやっつけると、女神像が。導きの巻物が光るんだよね。

さて、と。このとき銀の首飾り持ってれば



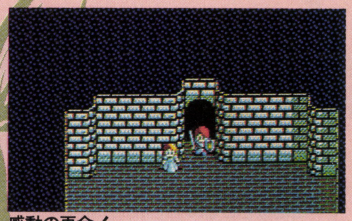
こらっ！ 人のいうことを信じなさいっ！

あー、よかったっ！

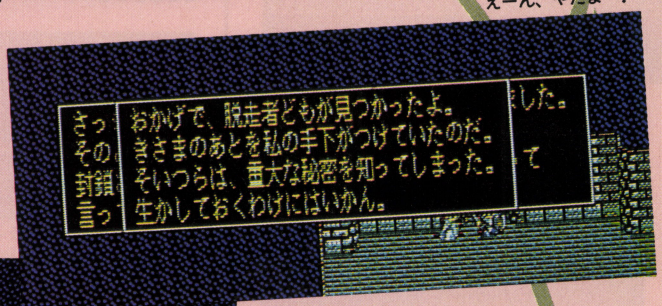


えっ？ リリアがっ!?

そのままワープできる。神殿の今まで行けなかった、というか見たこともないようなとこ行ける。この同じ場所で、ちがう首飾りだとちがうとこ行けるんだけど、それはまたあとの話。で、神殿も迷ったけど、水路、ここも迷う。慣れればそうでもないんだけど、同じとこ通ってるような、そうでもないような。で、水路を探しまくってると、端っこのほうにキースがいる。またまた大事なアイテムをくれちゃう。ずっと前から入れなかったとこに行けるの。そうすると、みなさんももうおわかりと思いますが、この水路から水がなく

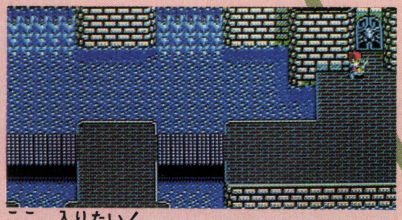


感動の再会！

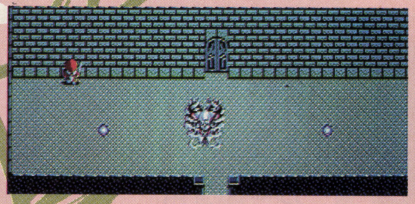


えーん、やだよー！

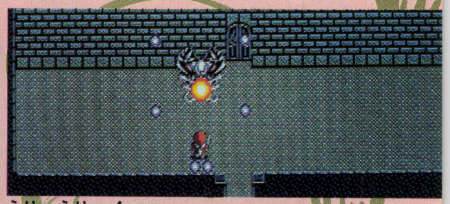
む、むごいっ！



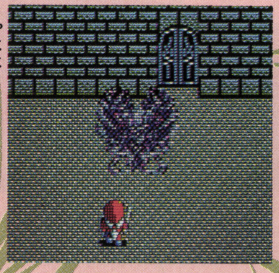
ここ、入りたい！



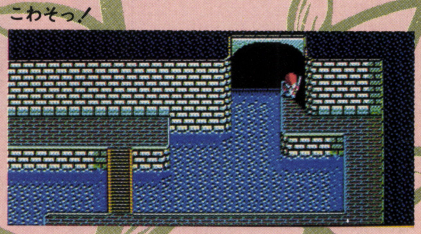
来たなー、ストレス解消マシンめっ！



うり、うりっ！

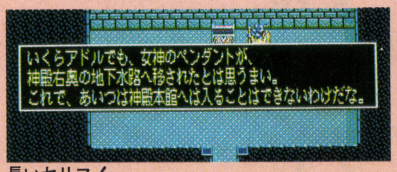


きゃはは……！



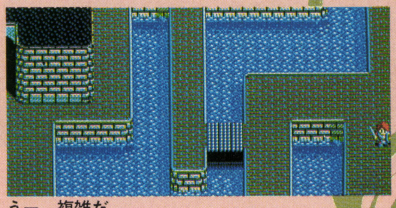
こわそっ！

むむ、この石像は？



長いセリフ！

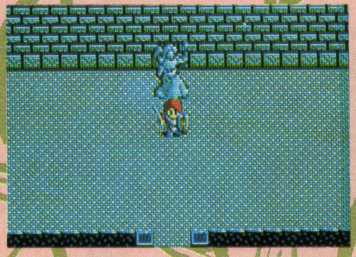
ここにログの種はある。



うー、複雑だ。

やたーいっ！

久しぶりですね。女神さん。



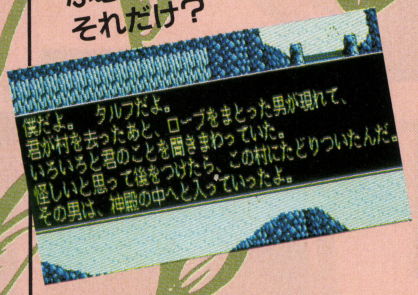
えいっ！

おうっ！

ここはどこなの？

えーっ！ いま、いいとこなのに。

おい、早くしゃべんなさいっ！



このじいさん、暗いよ。

なっちゃうのだ。これは、便利！ 今まで歩けなかったとこが、歩けちゃう。これでアイテムとったりなんかして、そう、隼の彫像とバトルアーマーとかね。ぶんぶん強くなっちゃう。

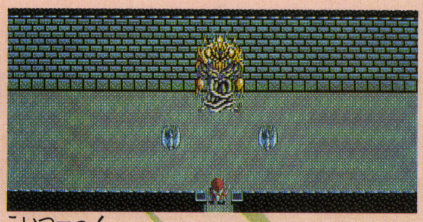
で、とうとう鐘つき堂。えっ？ はしょり方がすごいって。まあね。でも、あんまり順番に書いてくと、まるっきりヒントになっちゃうし、最近買った人もいると思うので、そこのところよろしく。

鐘つき堂に入ると、マリアが。あなたまで殺されるーっ！とかいってる。このマリア、なんだかミヤコさまみたいだなー、とか思いつつ進んでくと、あっまた鐘が鳴る。ミヤコさま、あっ、ちがったマリアの死が近づくのだ。急げっ！ というわけで突き進んでると、例の2重スクロールが見られたりして、うわーい、やっと来たよーん、とか思うわけね。

でも、そんなのながめてる余裕はないっ！ マリアが、5回鐘が鳴ると、マリアが殺されてしまうのだっ！ 急げっ！ アドル！となるんだけど、頂上に行くとダレスがいる。うーむ、神出鬼没のやつだなー、とか思ってると、5回目の鐘を聞けっ！ とかって、無残にも、鳴ってしまうわけですねー、これが。わっと急いでもどってみると、さっきとれなかった宝箱がとれる。夢見の石像だっ！ マリアはっ？ あっ、死んでるっ！ あらまー、かーいそうに。で、これを女神のとこに持ってくと、どうしたらいいのか教えてくれる。うーむ、またあれか。元のところにあるからね。あれは。で、きちんといわれたとおりにすると、なんと、石化された人たちが元にもどるっ！ で、また会いにいくんだけど、リアはいない。この子って、ホイホイいなくなる。放浪癖のある子なのだ。それから、おっと忘れちゃいないぜ。ひとりで石になってたさびしいやつがいたよね。あの人、ハダトの息子の だったんだよね。いっぱしの剣士のかっこうしてるけど、実力がともなわな

大杉コミカの同時進行RPGレポート イースⅡ

えっ？　キースがここに？



こいつーっ！

い。で、この人からクレリアソードをもらっちゃう。この家には、まだ立派なアーマーもあって、これももらっちゃう。

うーむ、例の重要なアイテムももらったし、いよいよ、決戦の時が近づいてるなーって感じがひたひたと迫ってる。血が騒ぐっ！　RPG娘の血が騒ぐっ！ときたもんだ。

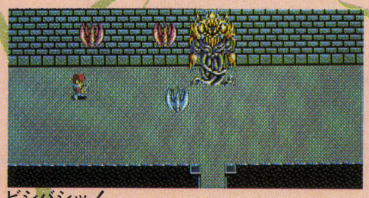
あっ、そうそう忘れちゃいけないのがデカキャラのザバ。こいつ、初め入ったとき、レベルが足んないのかと思っちゃった。だって本体にファイヤー撃ってもはね返しちゃうんだもん。でも、バンバシ乱れ撃ちしてたら、なんとなく手ごたえを感じる。こういう当たると手ごたえがあるっていうアクションシーンの作り方ってさっすがだと思う。で、どこに当たったのかというと、なんと、あの花ビラのようなタマに当てると、ダメージになるんですねー。なんか1回目はそのままで2回目に赤くなって、3回目になくなるって感じ。ちがってたらメンゴね。とにかく、びんびんにアドレナリン出てるからね、こういうときって。だから、当てることとよけることだけに神経が集中しきってて、何回目でどうなったとか眼中にないわけですね。

とにかく、このへんのデカキャラはちっとも強くない。敵も大物を出してきてるんだろうけど、実力はたいしたことないわけね。で、ちょちょいのちょいで負けちゃうわけだ。最終戦争に備えて実力の出し惜しみをしているという説もある。

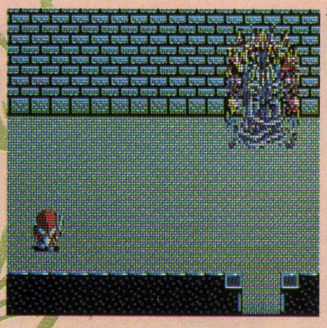
と、いうわけで、今月はこんなとこかな。んもー、この先どうなんのかな。リリアはどこにいるのか？　マリアの運命は、ほかの人たちは？　最終の敵の正体は？　とかいろいろ興味はつきないわけですね、これが。

今月も、香山健太郎さんのレポート参考にさせてもらっちゃいました。でも、ザコキャラのHPまで、どうやって調べたんだろ。ほんとに頭の下がる思いであります。

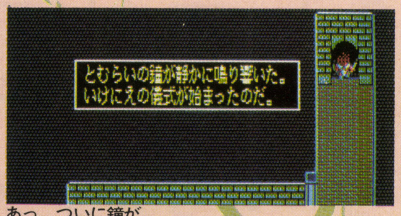
ではっ！



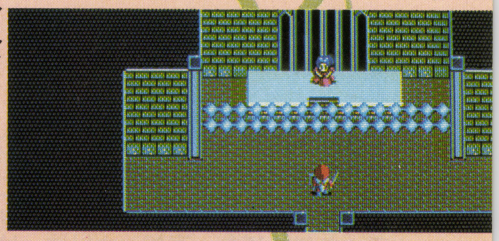
ビシバシッ！



やーい、やーい。

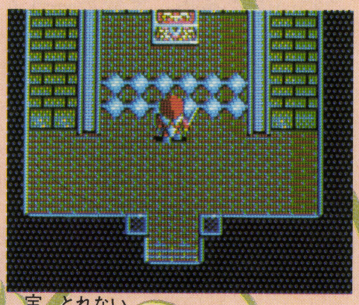


あっ、ついに鐘が。

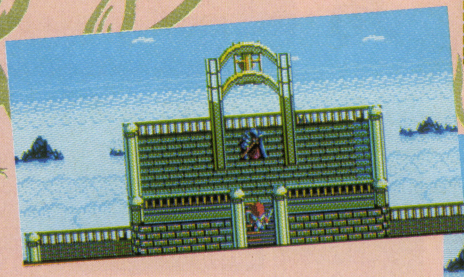


マリア！

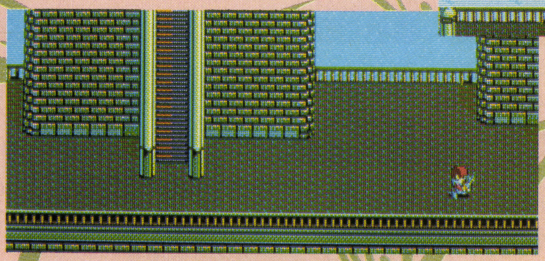
うっ、また鳴った。



宝、とれない。



おっ、おまえはっ！
長くしゃべりやがって！



急げ、アドル！
期待と不安をこめて、来月の最終回を見よっ！

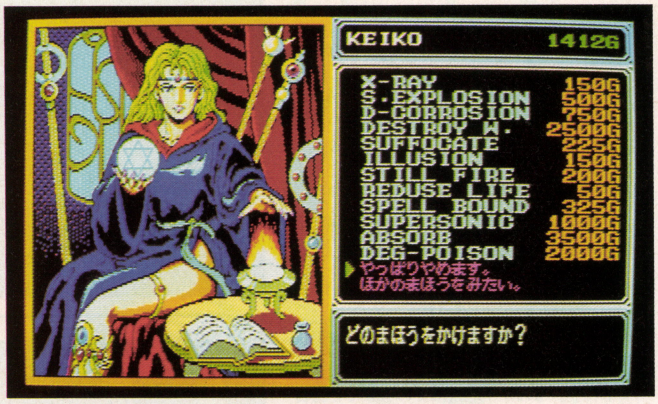
同時進行RPGレポート

ソーサリアン

追加シナリオ
ユーティリティーディスク

■各PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ、X1turbo(両ソフトとも同一機種、同一メディアの『ソーサリアン』が必要)

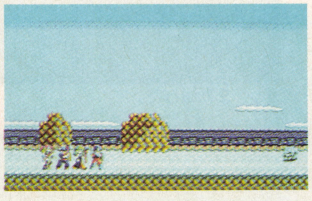
ソーサリアンシステムはえらい!!

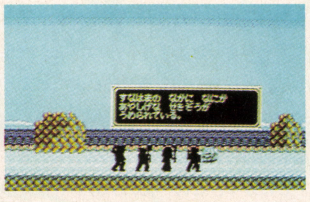


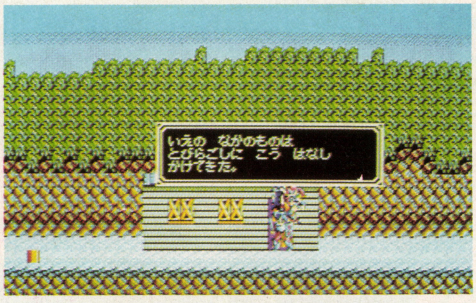
コミカどえっす。ソーサリアンの同時進行、また始まっちゃった。今回は、追加シナリオの最初の2本と、ユーティリティーディスクの情報やなんかをちらっとお知らせしたい。それにしても、追加シナリオ、けっこう手ごわいのである。大変だーっ!

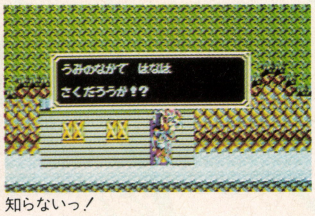
ソーサリアン追加シナリオVol.1

魔性の島









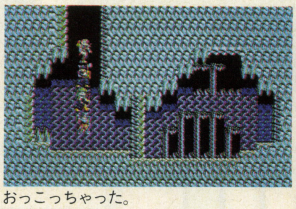
まっずは、「魔性の島」。島の近くを通る船やなんかが、どんどんゆくえ不明になっちゃう。これは困ったっ! というわけで、ペンタウァの「世界不思議発見!」隊的冒険者たちのお出ましとなる。島を舞台にしたシナリオですね。まずは、入れる家にばんばん入ってみる。と思ったら、最初の家は入れてくれない。「海に咲く花は?」とか、なんとかいってる。ええーい、この非常時に! というわけで次の家。アイパッチを探してくれだと。こいつも、現実感覚ないやつだなー。んとに、男のくせにアイパッチの1つや2つ。えっ? お父さんの形見だって? そんな大事なものなくすなっての。信じ

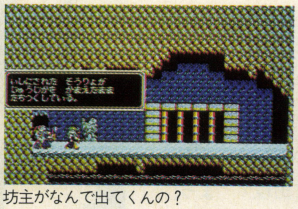
られないやつ。でもアイパッチ探したら、なんかくれるっていうから、まっ、しょうがない。いちおう気をつけておこう。次の家行くと、悪霊が話しかけてきて、いっきなり下に落とされちゃった。

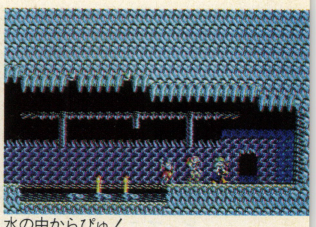
牢屋に閉じこめられて困っちゃったなー、とか思ってたら、予想どおり助けてくれる人がいた。でも、この閉じこめられて、すぐ助けられるっていうの、いいかげん使いすぎじゃないかと思うんだけど。なんかこう、初めのぎょえーん、マジなのー？というスリルがなくなっちゃって、時間がたてば助けてくれるんだよね、これ、って感じで、多少シラケた。

で、助けてくれたのが、ばあさん。アイパッチなくしたやつのお母さん。あなたしつけがよくなかったんじゃない？うろうろしてると、上に出る通路が……。この通路３本あって、それぞれちがう地下に通じてる。なかには死体の臭いぷんぷんというとんでもないところまである。新しいのと、腐り始めてるのと、いろいろ交じってたりして、ひどいもんだ。

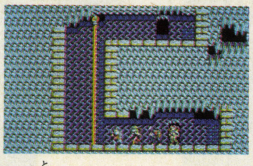
それから、石灰でふさがれてしまってるとことかね。これは、なんかこの石灰

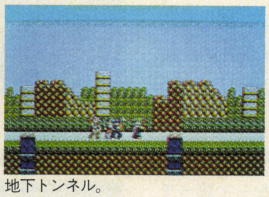

おっこっちゃった。

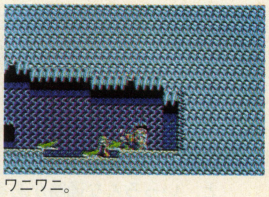

坊主がなんで出てくんの？

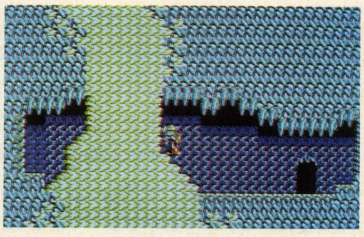

水の中からぴゅ！

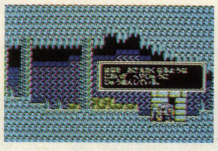
キッドのお母さん？

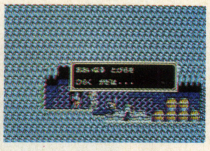

わたりロープ。


地下トンネル。


ワニワニ。


石灰がっ！


げっ！　死体の山！

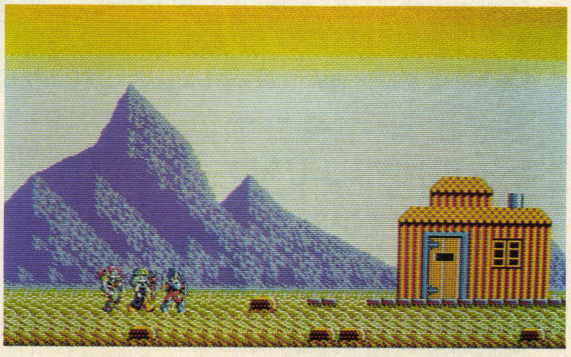

なんだって？

溶けるんじゃないかなー、と思わせるものがある。わざとらしい置き方だしね。で、なんかこの石灰溶かせるものないかなー、と歩きまわるわけですねー。もちろん、それを運ぶ器とかもね。もちろん、それがわかったからといってゲームが終われるわけじゃない。

というわけで、「魔性の島」はこれぐらいで。

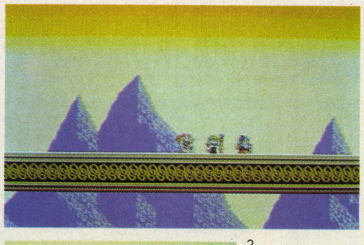
リーサリアン追加シナリオVol.1

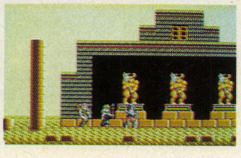
いにしえの神殿


夕日に照らされてきれい。

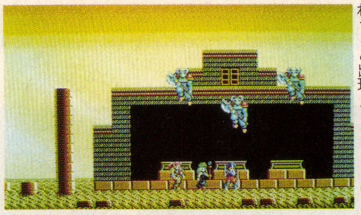
娘のお父さん。荒れてる。

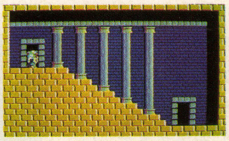
あんたレスラータイプ。

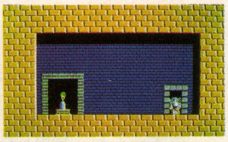

絶景！

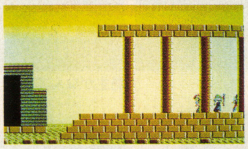

3体の像が。

お次は「いにしえの神殿」。古代遺跡の神殿、もう3000年も前のものなんだけれど、そこに、変な女が現れて、いけにえを出せって村人をおどしたわけですねー。もしそうしないと、この村はおろか、J.D.はバカ、じゃなかった、この村はおろか、全世界を破滅に導く、という大言壮語なのだ。で、これを真に受けた村人の娘が、みずからいけにえとして神殿に行ってしまったの。なんかこう説得力に欠ける設定だけど、最初の家に入って、すごいリアルな情景に出くわして、もうそのへんぶっとんじゃう。いきなり酒くさくて、もうそこの人、じゃんじゃん酒のんでんのね。で、その人っていうのは、娘のお父さん。そりゃ、１人娘が死んでしまうというのはショックだろうけどね。で、となりに行くとレスターという考古学者。何か見つけたら、私のとこに見せに来い、と。３番目が、娘の恋人だったお兄さん。こっちも荒れてる。でもなんかアイテムくれるけど。お次が、ソーサリアンたちをこの村に呼んだ村長さん。ほんっとに人のよさそうな、のんびりしたおじいち

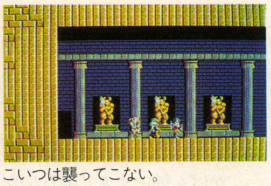

わっ、と出現！

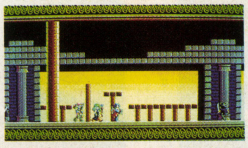

地下へ。


青の水晶。


中へ入ってくと。

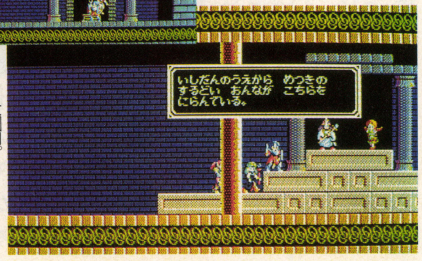
持ってこいっていうからね。

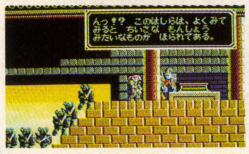

こいつは襲ってこない。


剣士がいっぱい！

やった。
輝くと……。

これが祭壇？


大団円。


ぞろぞろ来るなー。

ゃん。ヒントはおろか、アイテム１つもらえない。まっいいか。

神殿に入ってくと、いきなり、３人のデカキャラ。どわんって出現！　まっ、どってことないけど。中には、兵士がいっぱい。この人たち柱のとこで消えるから、なんかワープゾーンでもあるのかと思ってしまったわい。で、いけにえの台座というのがあってうーん、何かあるな、と思ってたら何かあった。中に入って、と、いっろんな通路があるなーと思ってたら、いきなり落とされて、ぬき差しならないと思って、一度リセット押しちゃった。本当はそんなことなかったんだけどね。あるアイテムをとると、またぬけ出せる。かなりアイテム探しの面が強いシナリオ。ラストは意外とあっけない。全体ストーリーとかはよくできてると思うけどね。

ソーサリアン ユーティリティーディスク情報

ユーティリティーディスク付属①
MAGIC SHOP ITEM LIST

ITEM	GOLD
つわもののおの	135G
はやてのおの	125G
たけきもののつるぎ	115G
ふっかつのつるぎ	55G
まやかしのつえ	115G
ほうびのつえ	105G
こんじきのつえ	155G
しのよろい	75G
つきかげのよろい	125G
くもがくれのころも	105G
しゅくふくのころも	140G
えいゆうのたて	105G
まほうのたて	105G
いてつきのゆびわ	100G
たいようのゆびわ	105G
プラチナのゆびわ	105G
あおいたま	20G
すいしょうのつるぎ	75G

さて、この記事は追加シナリオのほうを紹介するためのものなんだけど、ユーティリティーディスクの方もおもしろいんで、ちょいとご紹介。とくに、ショップ関係と、「ミニミニソーサリアン」ね。

まず、魔法屋さん。色っぽいのね、この人。パンツはいてないんじゃないのー？と思わせる、大胆な衣装。これはすごい。ハイレグとかそういう騒ぎじゃない。でもそのオドロキを通りすごして売ってるものを見るとスゴイ！　120種の魔法、お金さえ払えば何でも手に入る。うれしい。定価表のせといたかんね。で、もう１つは武器屋さん。ここは、アイテムを売ってストックしておくこともできるんで、使ってるともっとふえるんだけど、とりあえずはこれだけ。これも定価のせといた。

お楽しみは「ミニミニソーサリアン」。パーティーを組んでこのモードに入ると、ソーサリアンスゴロクが楽しめる。イベントが、『ソーサリアン』の15本のシナリオからとられていてこれが、えらく笑える。メデューサと目が合ってしまい、１回休み、とか王様の杖をとりもどしたら、王様が感激して「うるうる」泣いたり、ゲディスの文句たらたらが出てきたり、モンスターが「さむい」といって鼻水たらしてたり、『ソーサリアン』やってた人ならバカウケまちがいなしのおふざけぶりなの。ふんとに、日本ファルコムの人たちって何考えてんでしょね。

ミニミニソーサリアンの楽しみ

ミニミニソーサリアン。

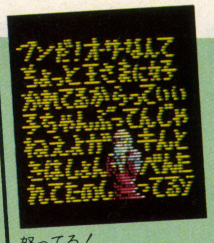
ユーティリティーディスク付属② WEAPON SHOP ITEM LIST

ITEM	GOLD	ITEM	GOLD	ITEM	GOLD
STORM	50G	D.HYPNOTIZE	1500G	STILL WATER	200G
TURN UNDEAD	50G	CURE	1000G	FIRE WALL	150G
SAND STORM	50G	BLIND	225G	BARRIER	425G
FIRE STORM	225G	EXIT	3300G	TOUCH DEATH	1750G
NEEDLE	175G	METEOR	500G	X-RAY	150G
FOG BANK	150G	RESURRECT	3600G	S. EXPLOSION	500G
SAINT FIRE	250G	SUN RAY	2000G	D. CORROSION	750G
ANTI-MAGIC	75G	INVINCIBLE	2250G	DESTROY W.	2500G
BLAZE	600G	DFG-FREEZE	2500G	SUFFOCATE	225G
HOLY WATER	100G	EXORCISM	400G	ILLUSION	150G
CRUSH DOWN	25G	FLASH FLOOD	500G	STILL FIRE	200G
FLAME	325G	AIR HAND	200G	REDUCE LIFE	50G
GAS SPOUT	250G	FIRE WORKS	1400G	SPELL BOUND	325G
F. BOOMERANG	750G	PROTECT	100G	SUPERSONIC	1000G
HEAL	5000G	DEG-DEATH	5000G	ABSORB	3500G
REJUVENATE	5000G	BOMBARD	50G	DEG-POISON	2000G
PULSE STOP	825G	GOD THUNDER	3750G	S. CHAIN	200G
SWOON	225G	POISON	300G	CHANGE IDOL	50G
SHIELD	50G	CONFUSION	375G	ASTRAL FIRE	750G
ERADICATION	425G	NEGATE	475G	BLAST BLADE	1250G
FIRE FOX	150G	SCARE	1000G	GRIT WEAKEN	150G
GO MAD	100G	STAR BLADE	2500G	DEG-THUNDER	5000G
TURN SPELL	325G	AIR SLASH	750G	SUCTION	1000G
ADD TO LIFE	5000G	ACID STORM	325G	JET-STORM	1500G
ICE WALL	75G	DELUGE	450G	SENILITY	200G
THUNDER	1750G	TIMIDITY	750G	MELT	1500G
SPARKS	200G	CORROSION	200G	DEG-NEEDLE	2000G
PEACE	175G	GIVE VIGOR	50G	INDIGNATION	5000G
LOST MEMORY	1000G	STONE TOUCH	1500G	STONE FLESH	1500G
ASCENSION	900G	ANGUISH	150G	ROCK RAIN	750G
HYPNOTIZE	500G	GOLD GALE	850G	SLOW	250G
SLEEP	225G	S.THUNDER	225G	DESTROY E.	2500G
LIGHT CROSS	2250G	CHAIN	200G	LOST MORALE	1750G
LIGHTNING	200G	FREEZE	750G	DEATH	1000G
ASTRAL WAVE	300G	STILL AIR	200G	DEG-DELUGE	3000G
IRON BULLET	50G	RESOLUTION	1500G	DESTROY S.	2500G
IGNITION	400G	STAR FLARE	125G	NAPALM	3000G
CHANGE AIR	4000G	EXPLOSION	1500G	DESTROY F.	2500G
DISPELL	750G	TORNADO	100G	DESTROY A.	2500G
FLAME BURST	100G	DFG-FIRE	3000G	NOILA-TEM	5000G

もちろん、笑えるだけじゃなくて、ダメージを与えられたり、経験値かせいだりもできる。ただのお遊びではないところがえらい。これって、パーティーを組んで、冒険に出発するようにして、このミニミニソーサリアンのモードに入るわけ。で、ここでかせいだ経験値やなんかは、そのままそのキャラのものになるわけ。うーむ、サービスいいじゃん、と思わず手を打ってしまう。もうけものなのだ。

ダメージを受ける場合は、なんかのモンスターとかにぶつかったときやなんか

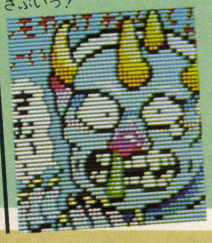
王さま泣いてる。



怒ってる！

ピッ！ ピッ！

さぶいっ！

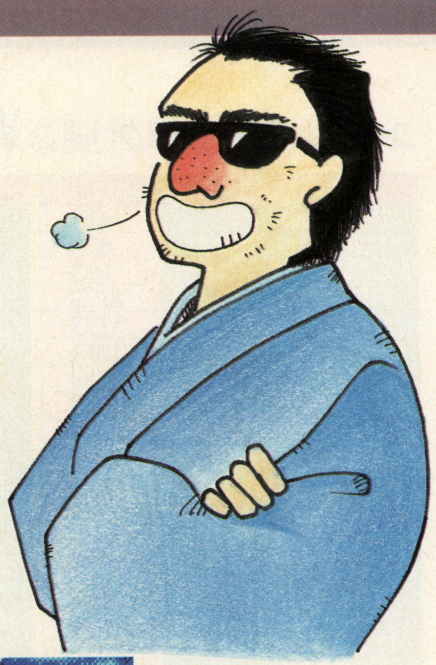


で、もう一度、ルーレット回して、その数が3以下だったらダメージ！ とかになるわけ。

ユーティリティーディスクでは他に、ソーサリアンクイズとかで、お金や経験値かせいだりできちゃう。1回正解するといくら、とかもらえて、全問正解だと、ぐれーんって経験値もらえたりする。正解おぼえとくと、これはレベルアップの大近道になったりするの。

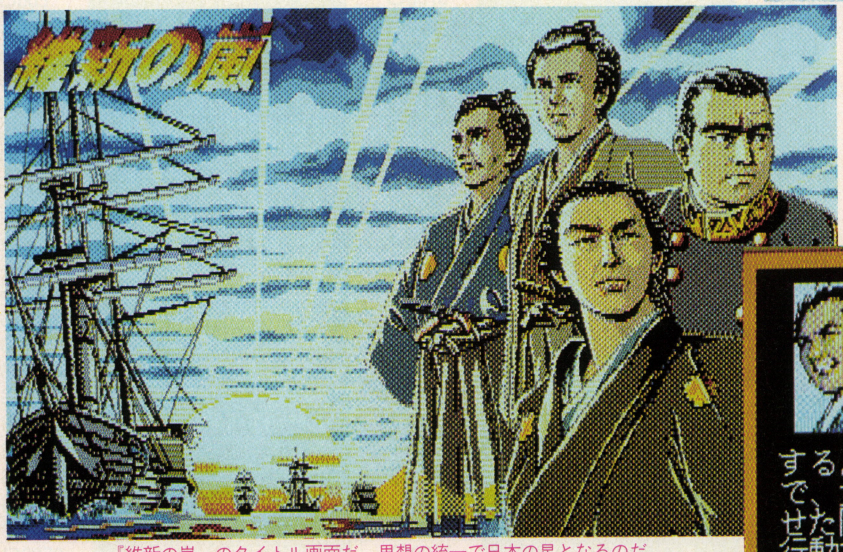
あと、名前を自由に変えられるの、この前も書いたけど、左ページの写真は、キャラの名変えてあるのだ。ではっ！

こだわりレポート

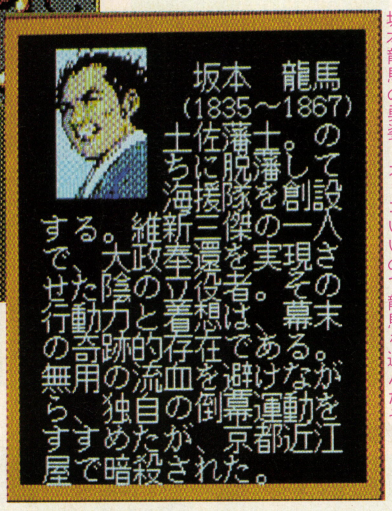


維新の嵐

光栄　PC-9800シリーズ



『維新の嵐』のタイトル画面だ。思想の統一で日本の星となるのだ。



坂本龍馬の勇姿。カッコいいので龍馬を選んだぞ。

初体験！ REKOEITION GAME!

編集部K氏（以下Kと略）　ウノくーん、今度光栄で出した『維新の嵐』のレポートやってくれないかな？

私（ライターのウノです。以下Uと略）　えっ、『維新の嵐』っていえば8月号で特集組んで大々的にやった……。

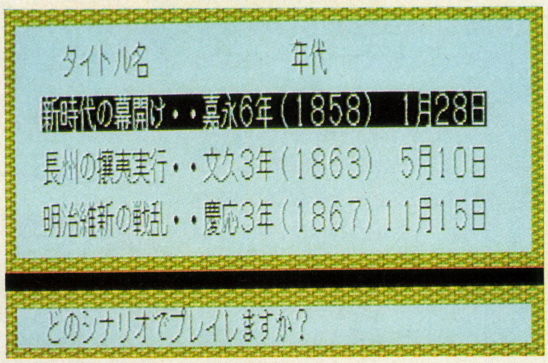
K　そう。それなんだけどさ。

U　でも、ぼくはシミュレーションは得意じゃないし……。

K　何をいっておる、今度はシミュレーションじゃないんだぞ。それに、『サバッシュ』の手伝いも終わったんだからヒマだろう？　なあ、頼むよ。

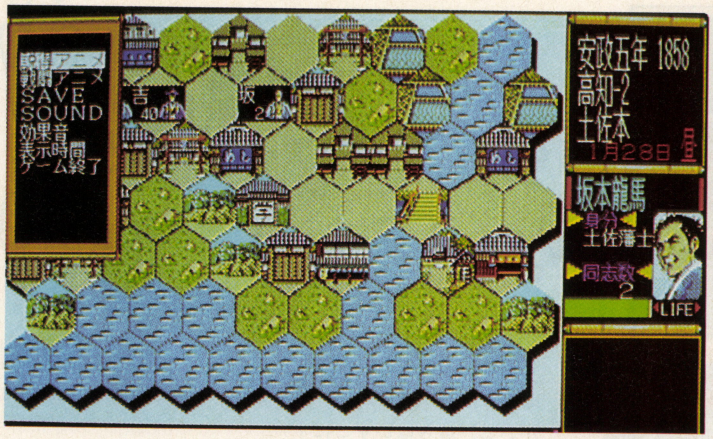
U　ハア。

K　じゃ、頼んだよ。わからないことがあったら特集の担当の人にきくといいからね。そうそう、君は日本史は得意だ

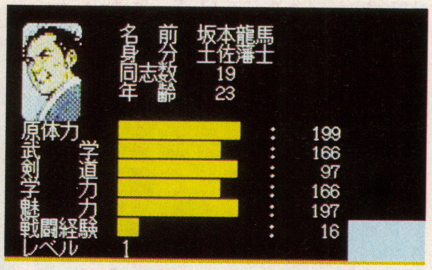


シナリオを選ぶ、まずは「新時代の幕開け」だぞ。

※REKOEITIONGAMEとは、シミュレーションを越えた何度も遊びたくなるような光栄独自のゲームという意味の造語である。



高知の町の中だ。いろいろな場所がある。



龍馬の能力。レベル1から始まるのだ。

近藤長次郎を説得。気迫で押しまくれ。

板垣退助とのチャンバラ。必殺！

ったろう。

U 苦手です。

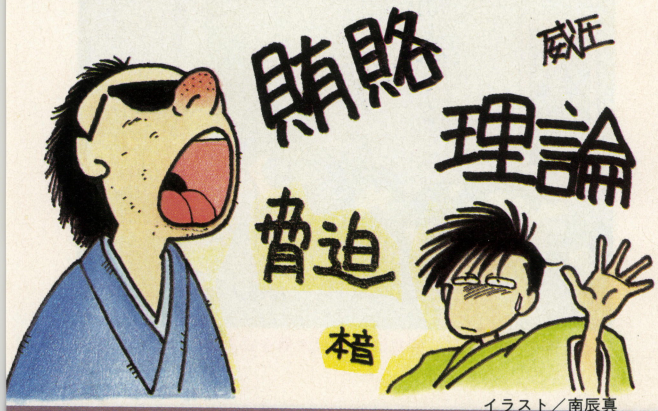
K うん、それならなおさら適役だ。歴史が苦手な人がプレイしてどれだけ、歴史好きになるかをためしてみよう。

と、いうわけで、このゲームのレポートをするのにいちばんフサワシクない人をK氏は選んでしまったのでした。だから、こういうゲームの得意な人に、参考になることはあんまり書けないかもしれないが、今までこういうタイプのゲームをやったことのない人には、参考になると思うよ。はたして歴史ぎらいのぼくが、どこまで歴史シミュレーション（シミュレーションじゃないという話もあるけど）に迫れるかといった感じだ。いわば「超初心者」による、光栄REKOEITION GAME、七転八倒レポートなのだ。

坂本龍馬はカッコいい

何年か前、武田鉄矢がテレビで坂本龍馬役をやってたっけ。海援隊を組んで、けっこうカッコよかったなー、ってことで、単純に坂本龍馬でプレイすることに決定！

さて、いざプレイしようとして、マニュアルをパラパラめくっていったら長いし細かいし、いつもマニュアルを見ないでできるゲームしかしないぼくにはこれだけで頭が痛かった。とにかく、説得がキーポイントだということはわかった。だが、いったいだれを説得すればいいかわからない。先月、特集のレポートをしたW.鈴木氏にきくと、「坂本龍馬でやるの？　それなら海援隊を結成してみたら？　くわしい情報は志士や武士なんかを説得すると聞けるよ」ということだったんで、よし、海援隊結成に向かって、コトを進めようということにした。



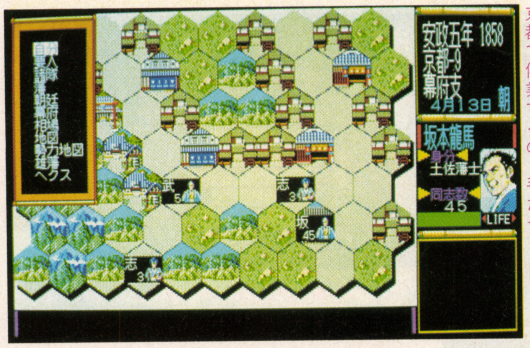
イラスト／南辰真

ディスクを立ち上げ、坂本龍馬を選ぶと、まずは高知の町だ。

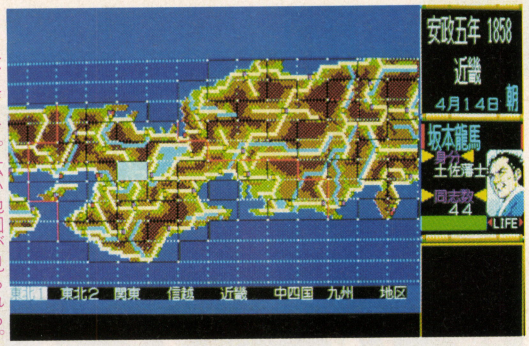
高知の町の中には町人や武士、それに女の人が歩いているけど、まずは学力と知力のアップに努めようと思って「学」と書いてある学校に入っていったんだ。

「ごめんなすって（あ、龍馬は土佐の人だから土佐弁だったんだろうけど、知らないからなー。江戸弁で許してくれ）。いや、たのもう、たのもう」てな感じで蘭学を学んだ。なんでも、全国にはいろいろな学校があるらしいけど、ここ高知は蘭学所と藩校の2つがある。蘭学所で学問をすると開国思想のパラメーターが上がり、藩校では公議思想が上がる。

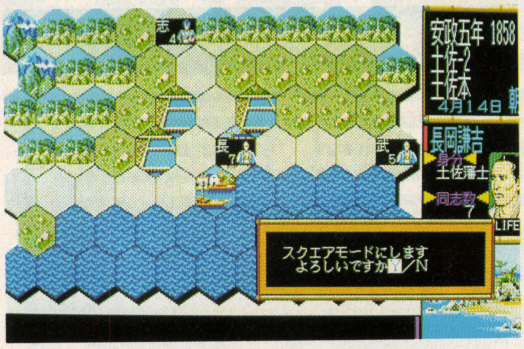
そうそう、話が前後したけど、坂本龍馬の思想は、国体が公議で、国外が開国だったんだ。このゲームは、相手に自分の考え方と同じになるよう説得するんだけど、説得シーンでスペースキーをたたいていると、なんだか説得とい



京都で修業するのも手だぞ。



スクエアモード。広い地図が見られる。



高知の町の外。土佐の国だ。

うより押しつけみたいな感じがするんだ。どーだ、おれの考え方はえらいだろう。だから、おれと同じ考えにならなけりゃいけないんだぞっていう感じがするのはぼくだけだろうか。

近藤長次郎めっけた

ふっふっふ。ここで会ったが100年目。高知でまず近藤長次郎を見つけた。さっそく仲間にしてしまおう。おーっと待った。その前に彼の思想を調べなくちゃいけないんだったな。そうでないと、武市半平太みたいに、「開国派だな。たたき切ってやる！」なんてぶっそうなことになって、戦闘になっちゃうなんてこともあるのだ。

そーいうときは、まず思想コマンドで彼の思想を変えてから信頼コマンドを使って説得しなけりゃいけないんだ。

でも、近藤サンは公議と開国思想だったんで、あっけなく心服させることに成功しちゃったよーだ。

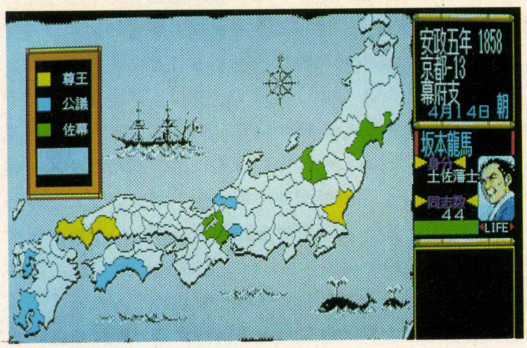
彼を心服させたり、いろいろな人を説得してるうちに坂本龍馬のレベルは早くも4になった。マニュアルを見ると、

海援隊候補は5人いるそうだ。いま、心服させた近藤長次郎のほかに、長岡謙吉、陸奥宗光、新宮馬之助、池内蔵太がいる。彼らはいずこに？

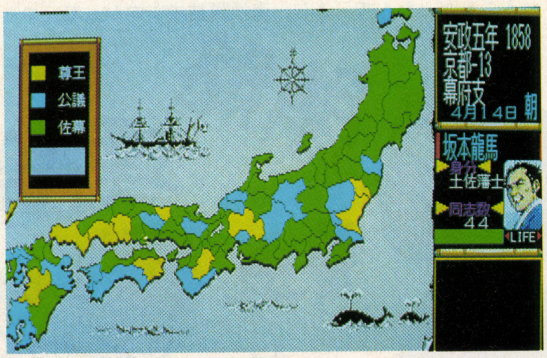
同志をふやそう

同志っていうのは、同じ志（ココロザシ）の人だ。多ければ多いほどいい。同志はあっちこっちでほかの人を説得してくれるありがたい味方だ。志士とか武士、町人なんかをどんどん説得してしまおう。かくいう坂本龍馬もレベル1のときはなかなか同志がふえなかったけど、だんだんと実力が上がると簡単に、「説得しました」というメッセージが出てくる。それだけでなく、情報もいろいろ聞けるようになった。そうこうしているうち、ある志士から、長岡謙吉が高知にいるっていう情報が得られたんだ。さっそく心服させに行こうっと。

高知の中は、近藤サンを心服させたとき、ひととおり歩いたはずなんだけど、学校の中で、やってないことがあったのだった。ここでは学問のほかに面会ができたんだよなー。まだやってなかったから、そこで面会を申し入れると、

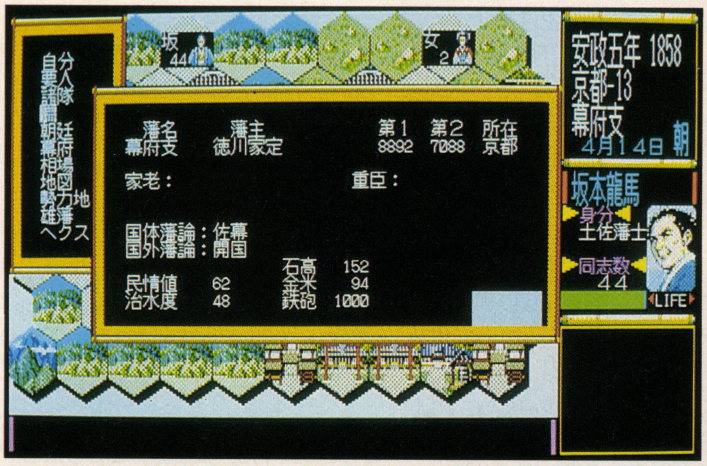


現在の雄藩の勢力。これを統一する。

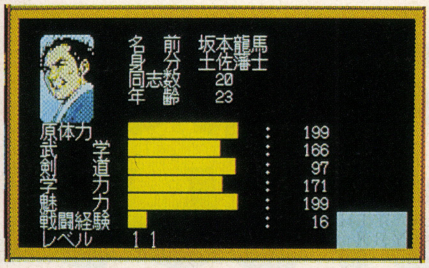


日本全国の勢力分布。東北は佐幕が大勢を占めている。

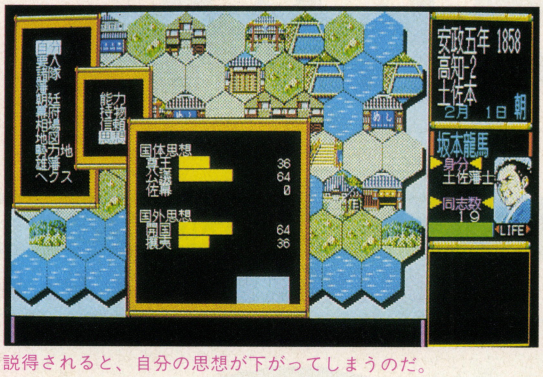
こだわりレポート



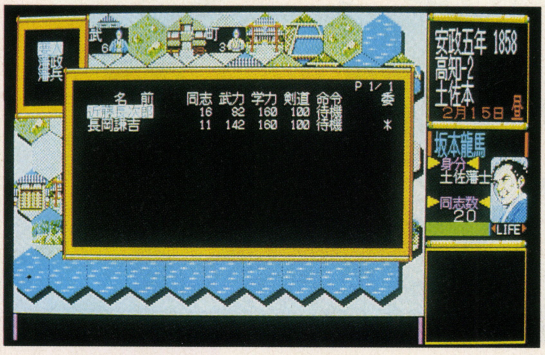
藩の思想や勢力を見るコマンド。さすがに京都は尊王思想だね。



レベルが上がって11に。説得も簡単にできるぞ。



説得されると、自分の思想が下がってしまうのだ。



要人への命令。学問や武力を上げる。

いたいた。長岡サンも簡単に心服させてしまいました。

まだまだ高知の町をまわってたら、神社でいきなり「おお同志、ともに戦おう」なんていって、同志が勝手にふえちゃったのだ。同志はたくさんいればいるほどいいに決まっているから、たくさんつくろうじゃないか。

神社のほかにも町にはけっこういろいろなところがある。遊郭なんてのもある。教育に悪いんじゃないの？　おいらんがいるんだもん。中学生の君には、まだ早いけど、ま、これも歴史の中の事実なんだから、よーく勉強しておこう。

さーて3人目、新宮馬之助が阿波にいるという情報が手に入った。

阿波に行くには、けっこうめんどくさいのだ。土佐とはすぐとなりの国のくせに、遠まわりをして行かなくてはならない。阿波には町がなくて、村しかない。さびしいところだったんだなあ。彼を仲間にするのも、そんなに苦にはならなかった。これで3人仲間ができちゃった。残るは2人。池内サンと陸奥サンだ。がんばるぜヨ。

京都へ上る

京都は当時の都。天皇はいるし、公卿さんもたくさんいる。ここへ行くのは、4人目の仲間を見つけるためだったんだけど、さすが京都。町は広いのでなかなか見つかんなかった。町を歩いていて目立ったのはサイコロ賭博をやっているところだ。勝てば倍ゾケなんだ。楽しいから1回やってみるといいよ。富くじも楽しいから、1回やってみよう。金もうけ、金もうけ（スッカラカンになっても知らないぞ）。

京都では、坂本龍馬を説得に来るしつこい輩がたくさんいる。とくにしつこいのが河井継之助だ！　コノー。いくら逃げても追ってくるのだ。まるで借金トリみたいだ。いや、借金トリでもここまでしつこくないよなー。それにいつでも龍馬が説得されちゃうんだから、情けないやらくやしいやら。

さて、4人の仲間ができて、いざ5人目の仲間を見つけに行くことにしたんだけど、こいつもなかなか見つからないんだ。

早く海援隊を結成したいんだけどなー。でも、それからが大変なゲームだったんだよね。雄藩の思想をまとめなくちゃいけないんだからねえ。

今まで目的のはっきりしたRPGばかりやっていたぼくとしては、具体的な行動というのが漠然としているのでちょっとまごついたけど、慣れてきて藩主を説得したあたりからおもしろくなるんじゃないかな。

みんなの評判がよければ、連載する可能性もある。ご意見ご希望お待ちしています～す。

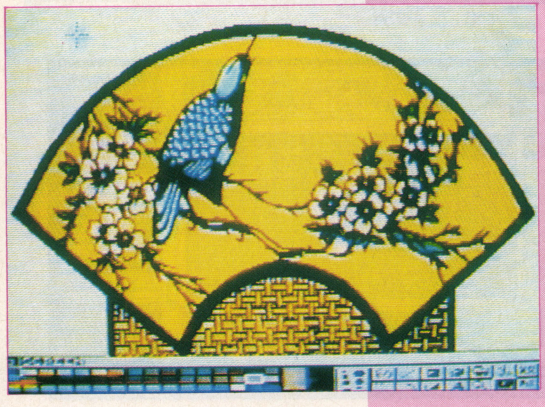
海外ソフトウェアダイジェスト

本当におもしろいのはこれから

コモドール社によれば、ことし5月でアミーガを累計で約60万台販売したという。地域的な内訳は合衆国とヨーロッパ（というよりもEC諸国）で約30万台ずつである。そして、パッケージソフトは、1100をこえたところだという。実質的には約2年ちょっとだから、まずまずの数字である。今年末には100万台のオーダーに近づくだろうから、むしろこれからが本番だ。とくに、ヨーロッパでの展開がおもしろいので目が離せない。また、先輩のマックやアタリSTにも気にかかるソフトがそろっているので、いずれ機会を見て紹介していきたい。できれば、NIES諸国にもあるだろうゲームソフト（エスニックソフトというのかな）にもさぐりを入れようと思っているところだ。

コンピュータぬり絵集ではない

ORIENTAL Desktop Art Vol.1



「フォトン・ペイント」に読みこんでさらにビデオにとったところ。RF信号なので画質は落ちる。

もともとはこんなグラフィックが多い。

長崎のお祭りを思い出すね。

恭賀新年と続くワンカット。

いま、ニューヨークの大人の間ではぬり絵が流行しているという。ぬり絵というと幼稚なイメージがする。いまどきの子どもたちは、たんねんに色をぬるような時間はないし、教育効果も怪しいということで、教育の現場ではまったく流行しない。しかし、ぬり絵は疲れた神経を休め、集中力を高めるという。ほんまかいな。筆者は、ストレスとかプレッシャーにはまったく無縁な存在だが、さっそくためしてみた。

本来は、デスクトップ・パブリッシング用のカット集である。このようなカット集は、レディメイド（できあいの）で装飾に使えるので、需要は多い。相手はレーザー・プリンターなので、モノクロ2色でいいのだ。そのぶん、データ量は少なくてすむ。1枚のディスクに全部で15種類60カット入っている。パッケージには「Year of the Dragon」とあるから、毎年出るのかな。オリエンタル（東洋的）というよりは、中国的な図案が多い。素材は、動物、明かり、女性、花鳥風月、めでたい漢字、塔など西洋人が喜びそうなものばかりである。西海岸では、花札や歌舞伎模様のエプロンまで売られているようだから、連中には新鮮に見えるのだろう。これを『デラックス・ペイント』で読みこんで640×400の8色モードで彩色してみた。見た目はモノクロ反転しているように見えるが、どうにでもなる。さらにこれを『フォトン・ペイント』に読みこんで細工できる。ん、それではぬり絵の効用はどうだったかというと、気休めにはなるかもしれないが、おおげさに吹いてまわるほどのことではない。ただ、童心に帰る、無心になれるようではある。

イスラエルのソフトだぞっと

Photon Paint

『フォトン・ペイント』は、なんとイスラエルはテルアビブのバズボソフトの作品である。販売は合衆国のマイクロ・イリュージョンが担当している。ところが「Amazing Computing」誌によれば、作者のオーラン・ペリーは兵隊にとられそうだという。じつに困ったことだ。おかげでフォトンシリーズの続編『Photon Video』は、最悪の場合、完成品を見られないかもしれない。これらのソフト群をひと口でいえば、デスクトップビデオソフトなのだが、広告によればじつに壮大な構想を立てている。セルアニメーション作成ソフトから始まって、3Dオブジェクト作成支援ソフト、3Dオブジェクト・レンダリングソフトまでの3部作のようだ。もし、このソフト群が完結すれば、レイ・トレーシングで表現された立体でセルアニメーションできるのだから、最新のCG専用ワークステーションなんか吹っ飛ばしてしまう迫力である。『フォトン・ペイント』の完成度の高さを思えば、非常に期待がもてるのだが、少なくとも完成はおくれるだろう。

『フォトン・ペイント』は、『ダ・ビンチ』と同じお絵かきソフトである。しかし、AMIGAの究極のグラフィックモードである4096色同時発色モードを使った過激なツールである。このモードは、AMIGAのハードウェアの制限により、やや使いにくいところがあった。しかし、最近はソフト的にうまくくふうしてこの制限をまったく感じさせないツールが多くなってきた。そのなかでも『フォトン・ペイント』は、ピカイチである。とくに、ブラシのあつかいに特徴がある。ブラシというのは、スクリーンから切りとった絵の部品のことである。ラップといって、ブラシを立体に張りつけたような効果を出せるのだ。照明の位置や明るさも調節できるので、あたかも、コンピュータの内部に立体を作って、これに光を当てて作る本格的な3Dソフトのよう。ブラシを張りつける立体の種類は、円柱、円錐、球、楕円体、2種類の立方体のほかにユーザーが自由に作った立体でもよい。ブラシにするには、はさみアイコンを選んでスクリーンを切りぬくのだが、長方形だけでなく、好きな形に切りぬけるのでとても便利。

ブラシを置くにも、そのまま色を重ねるノーマル、背景色と混合するブレンド、背景色を透明にして混合するアッド、差を計算するサブトラクトと4つの種類がある。さらに、ブレンドではグラデーションをつけることもできる。

『フォトン・ペイント』は、独自のフォーマットで絵をセーブするのだが、そのファイルフォーマットをちゃんと公開してあるのは親切である。日本のペイントツールで、ファイルフォーマットを積極的に公開している例はごく少ない。とても行き届いたソフトで好感がもてる。

こんな不思議な雰囲気のするデモが多い。

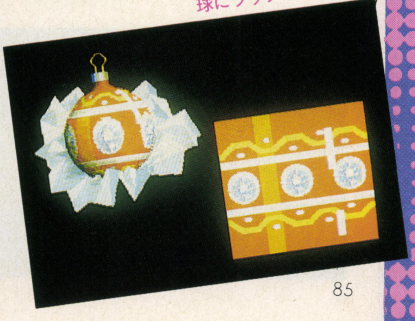
ビデオでとりこんだ画像を彩色したらしい。

ローラの3。

魔術師の夜。

特殊効果。本人はハンサム。

クラウドナイン？　ウォズの会社かな。



球にラップしたところ。

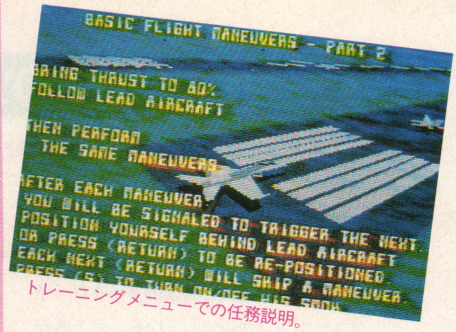
これはすごい！ トップガンの世界

Interceptor

このところ、超精密アクションタイプのシミュレーションゲームに気合いの入っているエレクトロニック・アーツ（EA）の新作である。F-1フェラーリに続く第2弾である。インターセプターとは、迎撃機のことである。アメリカ海軍の最新鋭機であるF-18ホーネットと空軍のF-16ファルコンのフライトシミュレーターである。

フライトシミュレーターといえば、サブロジックを思い出す。こちらもよいデキだったが、プロペラ機はやはり操縦がむずかしい。ホーネットやファルコンのような超現代的なジェット戦闘機は自動化が進んでいるせいか、じつに簡単に飛ぶ。離陸のときも、スロットを全開にしてスピードが200ノットをこえたらジョイスティックを引き上げればよい。これだけで、ものすごい勢いでぐんぐん上昇していく。時速700ノットをこえると、音速のカベを突破する。このとき、ズシ〜ンという衝撃波が機体を襲って、一瞬画面がグラリとゆれるのもリアルだ。ストールといって、操縦不能になってもすぐに回復できる。4万フィートもの高空を飛べるので、地上に激突する前に機体を立て直すのはやさしい。操縦性にすぐれているのだ。しかし、プロペラ機の場合は、エルロンやらラダーを必死にいじっても、たいてい墜落してしまう。ホーネットとファルコンを比べると、ファルコンのほうが身軽に動くようだ。

離陸は簡単でも着陸はドえらくむずかしい。地上の飛行場に着陸するのもむずかしいが、空母に着艦するのはほとんど曲芸の世界である。なにしろ、スピードが速いのであっという間に行きすぎてしまう。滑走路にうまく進入できたと思っても、高さが合わなくて空母に激突してしまう。なるほど、アメリカ海軍が夜間発着訓練用の飛行場をほしがるわけだ。しかし、三宅島にこれをつくれというのはムチャな話である。日本には巨大な空母をすっぽりおおうような浮きドックをつくるだけの技術があるのだ。太平洋上に鋼鉄の箱をならべた飛行場を浮かべればよいことだ。船で曳航できるので、どんな場所でも訓練できるではないか。

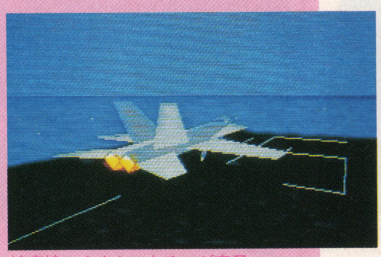


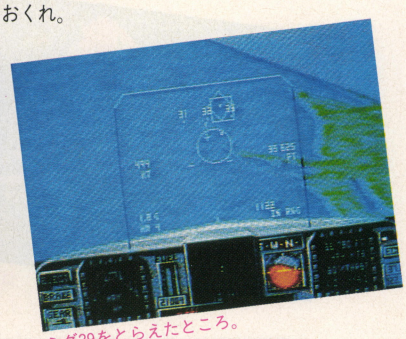
トレーニングメニューでの任務説明。

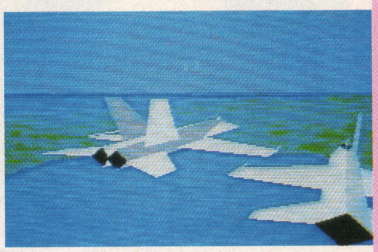
ホーネットとファルコンの敵はズバリソ連のミグ29である。仮想敵国の戦闘機と戦うのではなく、ホーネットは明らかにミグ29を想定して設計されたのだろう。まったく笑えないほどのリアルさである。『インターセプター』のメニューには、デモフライト、フリーフライト、トレーニング、適性検査、高度な任務、成績一覧などがある。適性検査で経験を積んでこのメニューをクリアしないと実戦配備できないようになっている。相手も死力をつくしてくるので、ミグ29を撃墜するのはホネの折れる仕事だ。

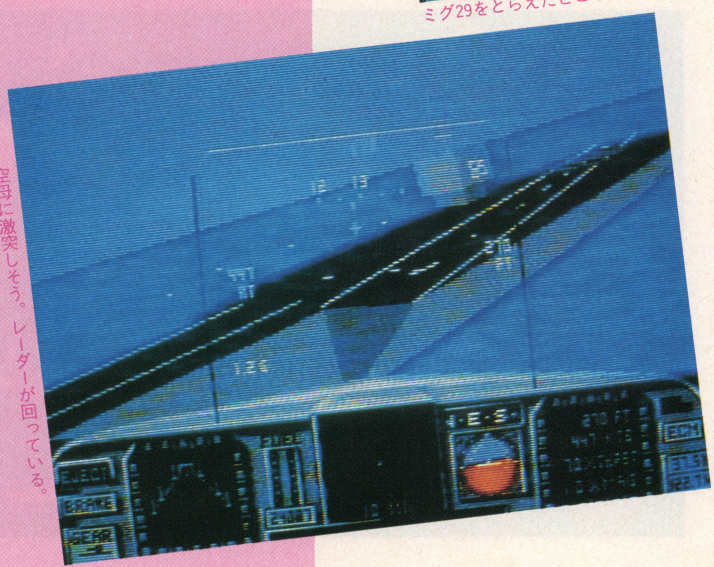
作者のロバート・ディンマーマンは、エバンス・サザーランド社のフライトシミュレーターをホームコンピュータで実現しようとしたのだという。EAによれば、ことしの年末までに『インターセプター』を98とX68000に移植する予定だ。楽しみにしておくれ。

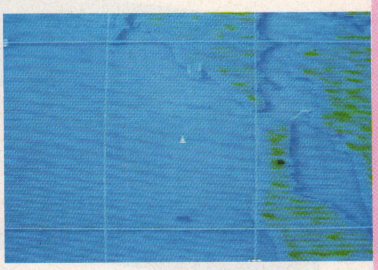
前を飛ぶのは教官機。ファルコン。


緯度線のすぐ上にあるのが空母。


ミグ29をとらえたところ。

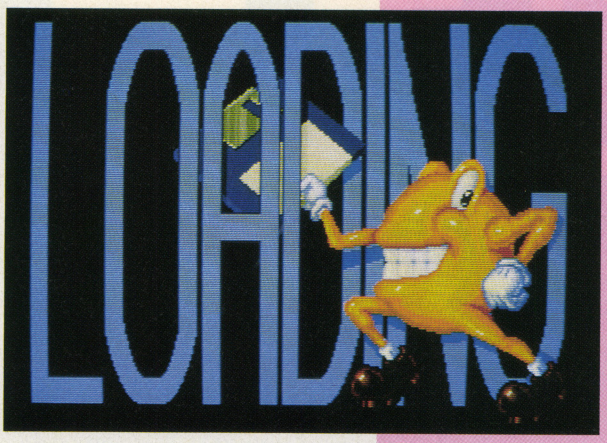

左がホーネット。いろんな方向から即座に見られるのはスゴイ。


空母に激突しそう。レーダーが回っている。


人工衛星から見たマップ。

イヨッ、待ってました。拍手喝采

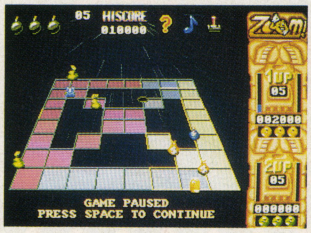
Zoom!



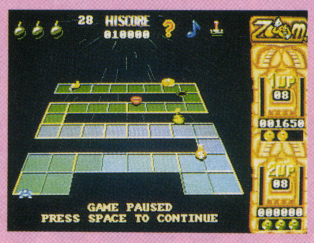
コミカルなローディング・メッセージ。

第1面。色の変わっている正方形に注目。

アイテム一覧表。そのほか、爆弾を3発もっている。



第5面。意外にも複雑な形のほうが簡単。



第8面。ブラックホールにはまらないように。

第10面。いきなりおじゃま虫が3びきもいる。

「Zoom、ず〜む、ズ〜ム。どう撮っても楽しいよ」

アレッ。まちがい。こちらはズームランド。ようこそいらっしゃいました。というわけで、まずは作者の紹介から。

「Zoom!」の作者は、コンピュータに夢中になって5年のフランク・ノイハウス君。西ドイツのハンサムな大学生である。彼はシューティングゲームが得意だ。これまでに『Swooper』、『Mike The Dragon Magic』の2作品がある。『Swooper』は確か、パブリックドメインとして紹介したと思う。『Mike The Dragon Magic』は、『ロードランナー』型のゲームのようである。「Amiga User」誌の評価も高いので、機会があれば紹介したい。3作目が『Zoom!』で本格的なデビューを果たした。「ほかとはちがうものを作りたかったんだ。子どもにも大人にも楽しめるゲームだと思うよ」といっている。

ゲームのルールは、いたって単純である。ボード上の正方形をぬりつぶすだけである。正方形の4辺を全部歩いて印をつけると、正方形に色がつく。たったのこれだけである。だが、モンスターが行く手をじゃまするし、印を消してまわるのでややこしい。モンスターとの追い駆けっこになるが、わずかにモンスターより速い設定になっているので、うんと接近しても逃げきれるのだが、モンスターと衝突する不幸な事態はしばしばかつ頻繁に起こってしまう。ズームランドらしく画面の奥のほうは正方形が縮んでいるので、細かい動きをするのはコツがいる。時間がたつにつれてモンスターの種類と数がふえてくるので不利である。初めは、タラコのくちびるのようなモンスターだけだが、ひねりあおむし、石のカタツムリと続々とわいてくる。おまけに、ブラックホールと称する落とし穴が突然出現する。もちろん、どツボにはまるとアウト。

ブラックホールは、正方形の隅に出現するので、これのまわりにある正方形には色をぬれない。しかし、時間がたついつの間にか消滅するので、このときがチャンスである。全部で50面ある。1〜10面からは自由にスタートできる。

ローディングに続くパフォーマンスは絶品。ズームランドの主人公がオープニングの前にくり広げるちょっとした余興なのだが、とてももりあがる。

よみがえるパックマン（ナムコ）という印象であるが、楽しいゲームに仕上がっている。

ORIENTAL DESKTOP ART(Software Integration Solutions)AM	6,000円
PHOTON Paint(Microillusions)AM	24,000円
INTERCEPTOR(Electronic Arts)AM	9,000円
ZOOM! (Discovery Software)AM	8,000円

※（　）内はソフトハウス名
AMはAMIGAの略

Pineapple 6502™ SOFTWARES INC

パイナップルからのお知らせ

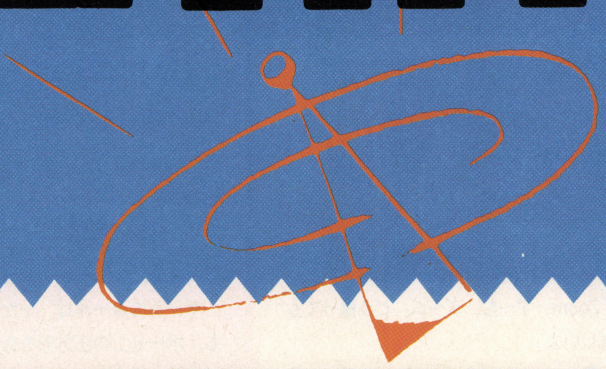
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律1000円ですが、2万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101 東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718 ☎03-294-6502

MONTHLY

SOFT RADAR

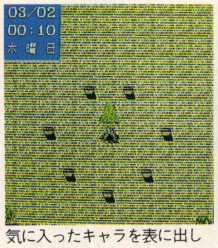
今月もソフトレーダーは、イキのいいゲームソフトで、元気いっぱい！　見て楽しい、読んで楽しい、もち遊んで楽しい、そんなこんなで、やっぱり楽しい。



ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ

モンスター復権への長い戦いが始まった



気に入ったキャラを表に出してプレイすると、長いゲームも苦にならない!?

この文章を見るために、けっこうな苦労がある。

思っていたよりプレイはシンプル

パソコンRPGの異端児と名のりをあげた『ラスト・ハルマゲドン』が発売された。何度かレビューをしているが、これでやっと製品版でプレイを始められることとなった。今は必死になって、以前テスト版でプレイしたところまで3度目のプレイをくり返している最中だ。

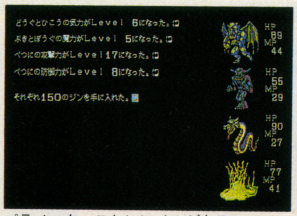
先月号のレビューから1月経過し、製品としてのフィニッシュで細部に小変更を受けている。そのあたりを中心にゲームバランスの第一印象もふくめて、今月号のレビューとしたい。

最初に目につくとすれば、マップ上のキャラが新しくかき直されたことかな。各パーティーの先頭のキャラが、マップ上でも表示されるスタイルに変わった。パーティー内の順番は、ゲーム進行にほとんど関係はないが、スライムあたりを先頭にしていると、なんとなくブキミでおもしろい。それと、飛行中は、やはり飛べるキャラの（はばたいている姿の）表示となり、判別がしやすくなっている。

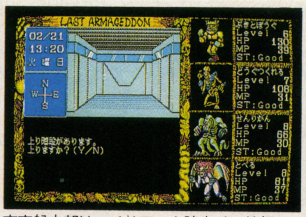
BGMや効果音がフル装備となったので、戦闘シーンなどあまりボリュームを上げてプレイしていると、ややウルサイくらいかもしれない。夜中にプレイする人は、要注意かな？　魔法や特殊攻撃もすべて別々のグラフィックでかき分けられ、とくに相手パーティー全体に効果のある攻撃は、やたらハデで気分がいい。戦闘中は、BGM、グラフィック、効果音ともフルエフェクトなので、戦闘シーンの好きなプレイヤーにはたまらないだろう。しかも、mk IISRの4MHzでも十分な処理スピード

■PC-8801SRシリーズ(PC-98シリーズ、X68000シリーズ、X1シリーズ、MSX2版開発中) ¥7,800円 問ブレイングレイ ☎03-264-3039

サルバンは毎月1日にあるらしい。長い期間続くので、魔界にもどるタイミングがむずかしい。



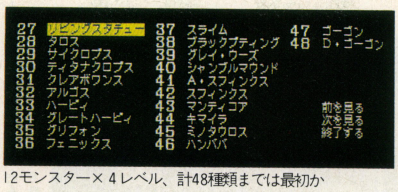
パラメーターごとにレベルがあるので、ときにはメッセージがスクロールすることもである。



宇宙船内部はエイリアンも強力！　格好のレベルアップポイントだ。

今回は大津波にあった。ランダムイベントはまだまだあるらしい。

が確保されていて、まどろっこしい思いをしなくてすむのもアリガタイことだ（FHの8MHzでメッセージの表示時間を最短にして、簡易戦闘・自動戦闘の両オプションを選ぶと、速すぎて何が起こっているのか全然わからない！）。



12モンスター×4レベル、計48種類までは最初から見られる。

サービス過剰と大規模ゆえのひずみ

それでも、ゲームの規模が大きいために、長くプレイしていると不満も出てくる。たとえば、戦闘の前後でのディスクアクセスは、グラフィック重視のゲームではさけられないことなのだが、やはり気になる。そのあたりは、もちろん開発側でも承知していて、ディクスアクセスの最中もBGMが流れるなど、苦心のあとが感じられる。

戦闘オプションの選択方法も、洗練されているとはいえ、何度もくり返していると、もう少し配慮がほしかった。モンスターごとに攻撃パターンが定まってきたり、ひとりを除いて全員防御なんていうケースも多いので、オプション選択のバーが前ターンに選択した位置を覚えていてくれると、プレイもずっと楽になったと思う。

まだ、ストーリーの半分にも達していないのだが、108枚の石板巡礼やレベルアップのためだけの戦闘のくり返しは、多少辟易してくる。モンスターの姿が変わるのか唯一の楽しみに近い。反逆的なRPGをめざすストーリー上で、前半はいまはやりのRPGの要素を再確認する部分らしいが、ちょっと、やりすぎなんじゃないだろうか？　このあたりを楽しんじゃってるプレイヤーは後半のストーリーにとまどうかもしれず、また前半があまり楽しくなかったプレイヤーは、先に興味深いイベントがあることを思いつつ、ガンバってプレイしてね（先に何が待っているのかは、私も知らないので本当は何ともいえないのだが……）。

とにかく、まずモンスターに実力をつけてもらい、「戻らずの塔」を攻略してしまわなければ何も始まらない。そこで、今までプレイしてきた経験から多少アドバイス（この号が発売されるころには、もう不要になっているプレイヤーが多いのだろうけど）。

エイリアンの強さは、マップの各エリア（注意深く見ているとディスクのアクセスでそれとわかる）で異なっている。単純には、魔界の入り口から遠くへ行くほど、強くなると思っていい。最初は、ストーンサークルの内側で戦うこと。ここで出会うエイリアンは十分に弱い。レベルが3～4に上がったらエイリアンの拠点を4つ襲う。ここで負けなくなったら、コールドスリープルームはだいじょうぶだ。エイリアンの宇宙船は、何人かアゾット剣を手に入れてからじゃないと、まずムリ。とくに宇宙船の2階のエイリアンは強力だ。モンスターのなかには、レベルが上がると特殊攻撃の効果が相手パーティー全体となるものが出てくるから、それを待ったほうがいいかもしれない。

それから記憶力は建物を出たり階段を使ったりするとリセットされてしまうので、迷いやすい人はときどき紙に書き写しておくといいだろう。建物から出ないかぎり、セーブ／ロードでは失われないから、建物内でも頻繁にセーブしておくことをおすすめする。これなら、パーティーが全滅したときの再ロードで、ディスクの入れかえがなくて楽だ。

それから、モンスターの育て方だが、戦闘ばかりに夢中になっていると、魔法や防御のパラメーターがのびてゆかない。奇襲攻撃できるとき以外は、まず全員が防御してから戦闘に入るのも手だ。ある程度防御力を上げてしまえば、ほかのパラメーターは簡易戦闘をくり返すことで上げられる。楽なプレイをしようと思ったなら、各エリアで簡易戦闘でダメージを受けないレベルまで防御力をレベルアップさせるのが目安となる。「戻らずの塔」に入るのは、全員がアゾット剣を持ち、「戻らずの塔」の前で簡易戦闘ができるようになってからにしたほうがいい。サルバンの日チームのレベルが、昼や夜と同じだけになっているように気をつけるのも忘れないように。もっとも、サルバンチームのモンスターは、ほかの連中よりもよほど強力だから、ヘタをすると追いぬいてしまうのだけどね。

ゲームに直接役に立つ情報はほとんどないけれど、ページをめくるみたいに見ていると楽しい。

レベル17をこえると、ほかのモンスターの細胞をちょこっともらって、変身することができるんだ。

A列車で行こうII

アートディンク

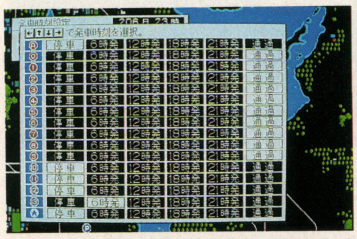
とんでもなく広いマップに、縦横無尽に線路を敷く！

A列車をコントロールする基本モード。ウインドーを開かずに、従来と同様のキー操作でもプレイできる。

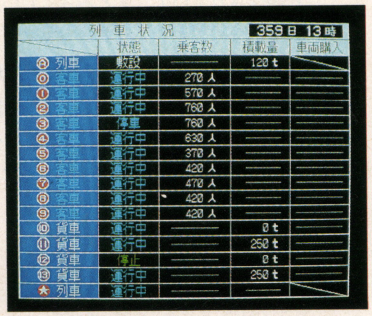
操作性が向上し、ゲームの焦点がしぼられた！

先月号でプレビューした『A列車…II』が、ついに発売された。実際にプレイしてみると、想像していたよりも簡単だなって感じる部分と、これはなかなかやっかいだなっていうところもあり、『II』とはいっても新鮮な気分でプレイできる。変更点については、重複するところもあるが、もう一度見直してみよう。

まず、いちばん大きな変更点は、マップだろう。以前の特徴的な縦長のマップから、平面的な縦横スクロールになった。横4画面分、縦は8$\frac{1}{3}$画面分ということだ。RPGならとくに広いとはいえないが、ほぼ全マップを常時使うSLGでこの広さは驚異的だ。しかも、今回はA列車と要人専用列車がはなれた場所にあったり、旅客列車や貨物列車が分散して配置されていたりで、まずはマップの把握が当面の課題となる。

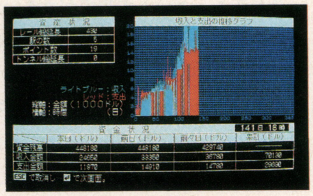


発車時刻の設定中も、時間は止まっているから、アセる必要はなくなった。通過に注目！



リポート画面が分割されて、よりくわしくなった。

これがサテライトモード。自動パンで各列車を追跡することもできる。シベリアの灰色が寒そうでしょ！



グラフの青は収入、赤が支出。

ポイント設定。もちろん昼間は変更不可。確認できるだけでも、計画は立てやすい。

駅はいつでもどこでも建てられて、とりこわせる。便利といってもお金がかかることを忘れずに。

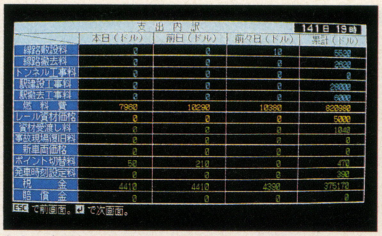
前作では、A列車の進んだところまでしかマップは見られなかったのだが、今度は自由にスクロールしてマップだけをながめることができる。また、サテライトモードといって、マップ全体を表示する機能も備わっている。

マップは5枚で、それぞれ世界地図上の別々の地域を題材にしている。マップ1はアラスカとハワイを除く合衆国ほぼ全域、2は中国の一部と朝鮮半島、3は北欧からバイカル湖までのシベリア、4は札幌から長崎までの日本列島、5はブリテン島南部からイスタンブールまでの大部分のヨーロッパをふくんでいるというぐあいだ。方角も縮尺も統一されているわけではないけれど、『A列車…』の場合、問題となるのは海岸線と山脈ぐらいだから、雰囲気が楽しめればいいだろう。それから、この雰囲気をさらに高めてくれる演出として、ゲームの開始時点とコンプリート時に、各マップのテーマ曲となる国歌が演奏される。FM音源ボードは、ぜひともほしい（つけ加えるならば、ちょっとしたキャラのアニメーションも目を楽しませてくれる。ちなみに、アートディンク発のゲームに人間キャラが登場したのは、今回が初めてだ）。

操作系を中心に大幅な設計変更！

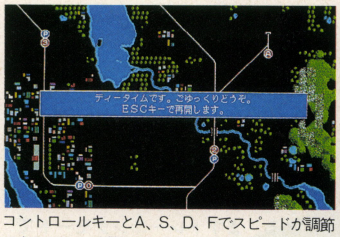
プレイを始めてすぐ気がつくのは、操作がずっと楽になったことだろう。テンキーで線路を敷くというパターンはまったく変わっていないのだが、駅の建設、撤去、ポイントの切りかえ、発車時刻の設定など、すべてがファンクションキーで行えるようになった。これに付随して、いくつかシステムに密接に関係してくる変更もなされた。まず駅の建設、撤去はA列車の位置にかかわらず、マップのどこででも行える。また、ポイントの設定は昼間でも確認でき、そのままカーソルを合わせておいて、夜間に入ってすぐ設定を変えるということもできる。ポイントを指定

■PC-9800シリーズ（要384KB） ¥12,800円 問アートディンク☎0474-77-7541



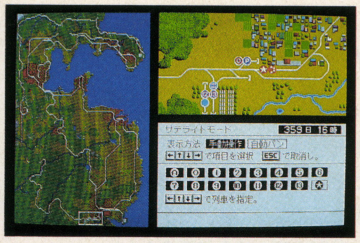
支出の内訳が、各項目ごとに細かく表示される。会社がどんな状態にあるか、手にとるようにわかる。

ファイル関係は、ゲーム中いつでも呼び出せる。リセットの必要はまったくない!?



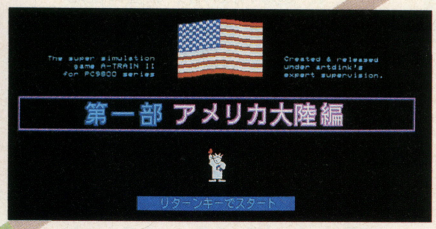
コントロールキーとA、S、D、Fでスピードが調節できるので、実際にはほとんど必要ない。

環状線に貨物列車を入れるとか、駅の資材置き場を重ねて受けわたしをするテクニックは、やっぱり有効だよ。



要人列車が動き出す前に、線路上からほかの列車を退避させておく。香港とソウルを結ぶ大環状線だぞー！

各マップごとにオープニングが用意された。アートディンクにしては、異例のサービスのよさ？

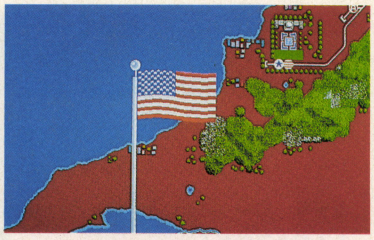


線路の敷設・撤去、駅の建設・撤去、列車の運行にともなう燃料費、資材の受けわたし、ポイントの切りかえ、発車時刻の設定、税金など、もろもろの費用を個別に確認できる。マップが広くなり列車数がふえても、最初の資本金は10万ドルと変わっていないので、プレイヤーには、より効率的な経営が要求されるわけだ。リポートモードでは、収入と支出を対比させるグラフも表示され、利益が上がっているのかどうか、一目瞭然。ゲームがうまくいかないときに何が悪いのか、プレイヤーに考える材料を多くあたえて、思考ゲームの要素を深めている。

マップでも、部分的にパズルの要素が強められ、せまい地形でのスイッチバックや、畑をどかすために旅客列車を引きこむ線路配置や駅の位置など、十分に頭を悩ませてくれる。また、マップ3では、すでに赤字線路が運行しているという、経営的に解決しなければならない問題も導入された。

全体的に、操作性がやさしくなったぶん、パズル的要素やマップ面積、線路の総延長の増大など、プレイヤーの負担もふえてバランスとしては、前作よりもむずかしくなった感じもある。基本的には、『A列車…』を終了した人向けということなので、コツを知っている人は、それほどむずかしくは思えないだろう。条件がややキビシクなっている程度と思ってさしつかえない。

無事、要人列車が到着すると、国旗掲揚、国歌の演奏とハデなのだ。



ひととおり終了時のマップをながめてファイルモードにもどる。残り時間をプレイできなくなったのは残念。

すると、ゲームの進行が一時的に止まり、ゆっくりと切りかえの設定を行えるのもうれしい変更だ。これは駅の発車時刻設定も同じで、列車数が多いので非常に助かる（全16列車というのは、『A列車…98』など以前の16ビット版と同じだが、8ビット版からは2倍にふえている）。

発車時刻も「通過」という設定がふえた。これは文字どおり駅に止まらない設定で、不要になった駅を撤去しなくても（撤去するとお金がかかる）、乗客を遠いところまで連れていけるとか、貨物列車の資材積み下ろしの関係をコントロールできるなど、使いこむといろいろ役に立つオプションなのだ。

A列車に自動移動というオプションがつけられた。これは、以前の夜間移動を昼間も行えると考えればいいだろう。ただし、ポイントでは止まらず、そのかわりポイントの切りかえ設定はA列車についても行えるようになっている。長い距離を、A列車が自分で走っていって資材を拾ってもどってくるという芸当ができる。あまり多用すると、経費がよけいかかるので、要注意。でも、プレイヤーの手間がずいぶんと減るし、なにより操作ミスで不要な線路を敷いて、そのために事故を起こすという心配が減るのがウレシイ。

そのほか、不評だったティータイムも、細長いウインドーが開くけれどマップが消えなくなったとか、ゲーム中にロード、セーブなどのファイル関係が自由にできるようになったりと、ずっとプレイヤーに親切なゲームに変わった。以前のギリギリのところでプレイしているという緊張感はなくなって、大味なゲームとなったけれど、そのぶん自由度は格段に上がっている。

熟成されたゲームは刺激的でなくても楽しい

A列車の操作がシビアで、そこがアクション的におもしろくもあったのだが、ゲームの趣旨は、本質的にはパズル性ももった経営シミュレーション。今回のバージョンアップでは、その部分を強化する方向で見直しがなされた。リポートモードに詳細な表が加えられ、

ARCTICFOX

アークティックフォックス

エレクトロニック・アーツ

EMERGENCY!
エイリアンを撃滅せよ!

異星人機動部隊発見!

時は近未来。'2005年ごろから活動を開始していたと思われる異星人機動部隊の存在が明らかになった。ハゲルティ探検隊の調査によると、異星人の生産能力は高く、領域占領後、短期間のうちに地球大気を彼らの惑星STV-7Xと同様のものに変える〝酸素変換機〟の開発に成功したようだ。

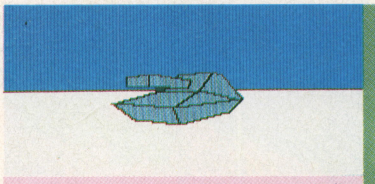
しかし、残念ながら現在の地球側の技術では、異星人機動部隊に直接打撃をあたえられる兵器はない。が、予備テストによって得られた情報によると、機動部隊領域の一方に磁気妨害を起こすことによって、ほかの領域を一時的に弱めることができ、しかもそこに1台の戦闘車両を投入できるらしい。

そこで、選ばれたのが、新型の極地用超大型戦車、スライーヒックスMX-100、それがコードネーム：〝アークティックフォックス〟なのだ。

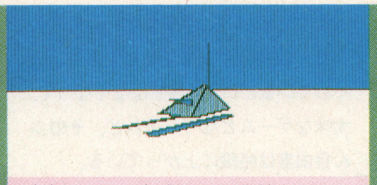
というわけで、今回紹介するエレクトロニック・アーツの新作は、まるで映画のようなイントロをもつバリバリのSFゲーム、『アークティックフォックス』だ。このゲームの中で、君はアークティックフォックスのパイロットとなり、地球を異星人の侵略の魔の手から救わなければならない。とまあ、結局能書きがどんなに長くてカッコよくても行きつくところはここなのだ（ウーン、身もフタもないなァ）。

ゲーム画面は、パイロットの目から見た外の景色と、計器類が表示されている。この画面を見た瞬間、思わずむかしなつかしい、アタリのビデオゲーム、バトルゾーンを思い出してしまった。そういえば、あのゲームも戦車ゲームだったなァ。ワイヤーフレームのわりに動きなんかがやけにリアルで、けっこう100円玉をもっていかれました。

さて、話を『アークティックフォックス』のほうにもどそう。このゲームには、まるでシミュレーターのように、プレイヤーの腕に合わせて3つのモードがある。まずトレーニングモードでは、敵は弱く逆にこちらの装甲はがんじょうで弾薬も大量にもっているので、たっぷり練習ができる。そのかわりゲームを終了することはできない。次の初級モードでは、トレーニングモードよりも少し敵が強くなる。そして最後のトーナメントモードでプレイヤーの本当の実力がためされることになるわけだ。当然、敵の攻撃はシビアだし、つねに周囲に気を配りながら前進して

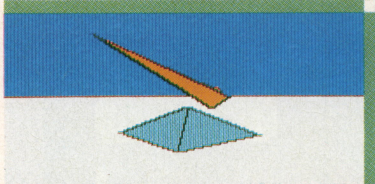


重戦車　こいつはカタイ。早めに攻撃してやっつけろ!

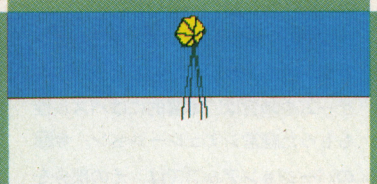


偵察そり　長距離の標的捕捉能力をもっている。要注意!

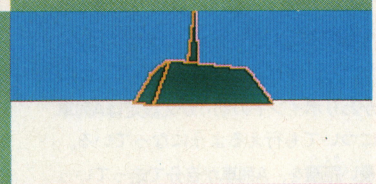
戦闘機　頭上を飛びまわるいやなやつ。たまに自爆することも。



ロケット発射装置　こいつの誘導ミサイルに当たると致命的。気をつけて。

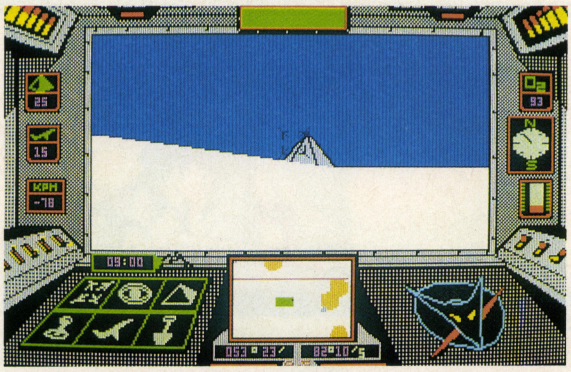


レーダー基地　7マイルはなれていてもこいつには見つかってしまうのだ。



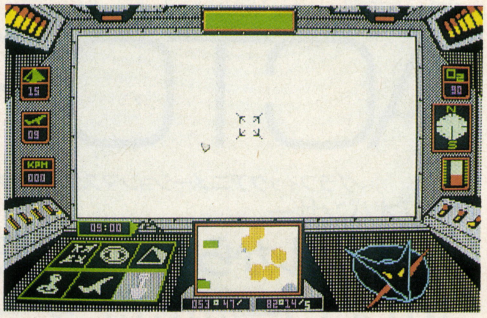
主要塞　こいつの破壊が君にあたえられた任務だ。

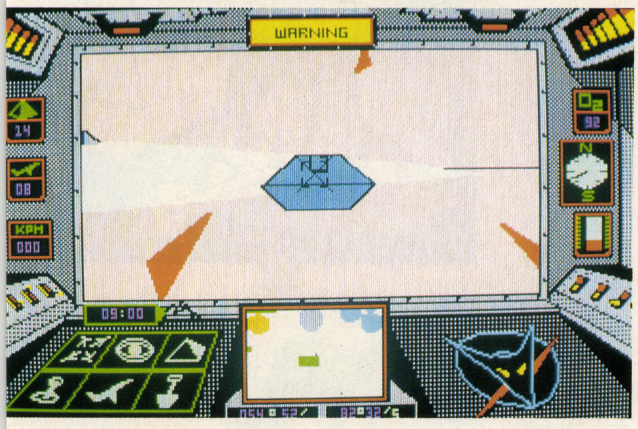
■PC-9800シリーズ　価格未定　問エレクトロニック・アーツ☎03-505-3130



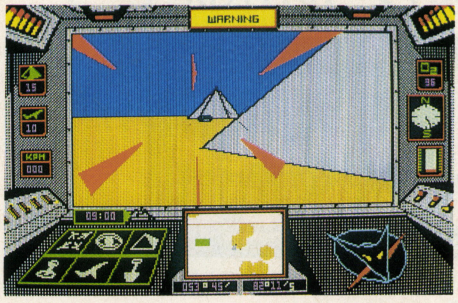
斜面を登ってるとこ。写真ではよくわからないけど、なかなかいい感じ。

戦車は雪の中にもぐって敵から姿を見えなくすることもできる。



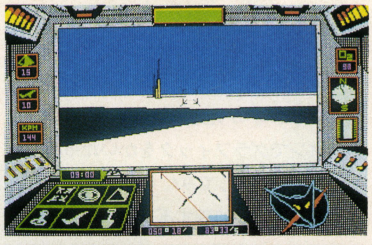


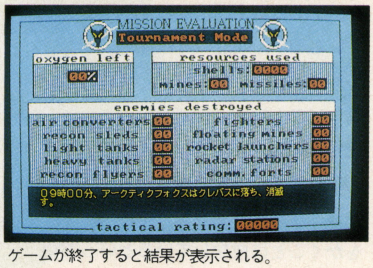
イテテ！ ヤラレタ！



このように敵を撃破しながら進むのだ。

クレバスの向こうに敵のエアコンバーターが見える。





ゲームが終了すると結果が表示される。

いかなければならない。前の2つのモードでみっちり鍛えてからいどみたいもの。それとこのモードのみ、スタート位置を8種類のなかから選んで行うことができて、敵の構成なども決定することができる。これはなかなかいい機能だネ。

ゲームをスタートさせると、メインスクリーンに前方の視界が映る。ここが肝心なところで、レーダーで敵との位置関係を瞬間的に読み取らなければならない。敵が射程内にいれば即攻撃だ。

武器のタイプは3つ。標準的な大砲と誘導ミサイル、それに地雷だ。このなかでいちばん有効なのはやはりミサイル。発射してからもプレイヤーが誘導でき、しかもカメラまで搭載されている。つまり、うまく使えば偵察機として使えるわけ。やってみるとおもしろくて、ついバンバン使っちゃうけど、残弾数に気をつけていなければ、あとで泣きを見ることになるのは必至。いざというときのためにとっておこう。

地雷はアークティックフォックスの後部から落とすことになるんだけど、しかけておいてその上をまた走ることがないように注意しよう。

戦闘の舞台となる、アークティック（アートディンクのゲームじゃないよ）の地形はとても変化に富んでいる。落ちるとゲームオーバーのクレバスや、戦車がスリップしてしまう泥濘地帯、岩や山に加えてブリザードなんてものまである。

なかでも特筆すべきは、峰（リッジ）だろう。アークティックフォックスがこの種の地形の上に来ると、登ったり、こえたりできるのだ。このとき画面は、ガクンとゆれて視線がななめになる。いかにも登っている（下りている）という感じで気持ちがいい。ただし、頂上にいると敵に発見される可能性が高い。このゲームに限ったことではないけど、なにごとにも慎重に対処しなければならないのだ。おっと、忘れる前につけ加えておくと、慎重すぎて時間をムダに使うと異星人の酸素変換機で地球の大気を変えられてしまうのでご用心。そうならないためにも、変換機を破壊しながら進むのがベストだろう。彼らは確実に侵略してきているのである。

総合的に見るとこの『アークティックフォックス』は、最初のとっつきにくさはあるものの、かなりハマれるゲームのようだ。動きもスムーズだし操作もそれほどめんどうではない。ただ、大砲の発射角度調整がちょっとやりづらいということぐらいかな。スピードは、VMだとちょっとおそい。まあ気になるほどじゃないけどネ。

ゲームの内容そのものがなかなかシブイし、フィールドも広いので長くつき合えそうなソフトだ。とくにエアガンなんかを持ってて、サバイバルゲームとか好きな人にはおすすめできるよ。ぜひ、おためしあれ。

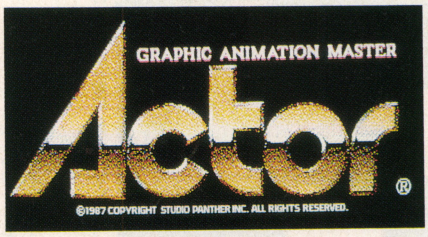
GRAPHIC ANIMATION MASTER

ACTOR

グラフィックアニメーションマスター アクター

スタジオパンサー

CGツールから画像をもらえる。うれしいツールが出たぞー!



『ダ・ビンチ』も使える!

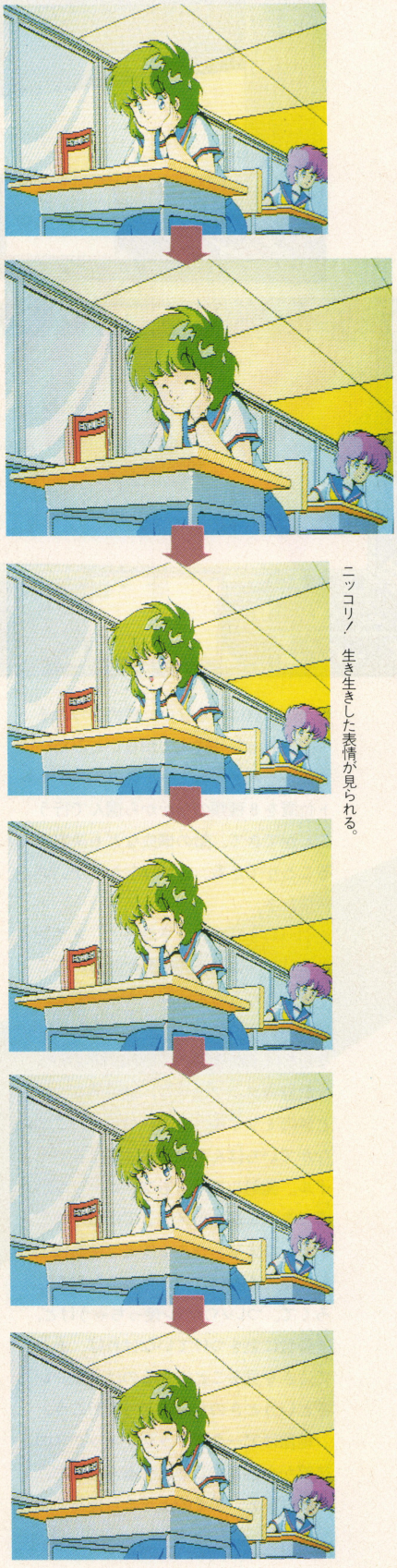
グラフィックアニメーションマスター『ACTOR』が発売になった。自分のパソコンでグラフィックをかいたら、ついそれを動かしてみたくなるものだ。膨大なデータを処理するアニメーションソフトといえば、今まであつかいにくいものや、機能のおざなりなものが多く、われわれを満足させてくれる優秀なソフトはほとんどなかった。今回発売された『ACTOR』はその点、初心者にもわかりやすい操作方法を保ちながら、かなり高性能なアニメーションをかくことに成功しているといっていいだろう。

その第1の特徴は、あつかえるグラフィックソフトの豊富さにある。『ダ・ビンチ』をはじめとして、『アートマスター』、『ぱれっと』、『プリントショップ』、『ユーカラART』、『Z'S STAFF』といった88で使えるほとんどのグラフィックツールの画面をとりこみ、そしてそれを動かすことができるのだ。また88のゲームソフトの画面をハードコピーしてとりこんでしまう「フリーズ機能」まで充実していて、さまざまなコンピュータ・グラフィックスアニメーションが簡単に作れてしまうスグレモノだというわけ。

あつかえる入力デバイスも豊富で、キーボードやマウス、バスマウスによる入力はもちろんのこと、トラックボールやマウスタブレット、果てはジョイカードまで入力機器として使用することができどんな人でも自分のやりやすい方法で操作をすることができる。

1つのアニメーションにつき、最大で45枚のセル画を使うことができ、セルパターンは1フレーム内に24カットまで可能、1ファイル内に12フレームまでのロケートをすることができる。これによって今までできなかった高速でバラエティーに富んだアニメーションを製作することが可能となっている。実際のアニメーションに近いセル画方式を使用しているため、大量のデータを使用する複雑なグラフィックでも簡単に動かすことができるようになっている。このソフトの機能を簡単に紹介すると……。

美しい画面も簡単にアニメーション。



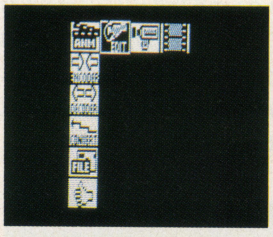
ニッコリ! 生き生きした表情が見られる。

PC-8801SRシリーズ 12,800円 問スタジオパンサー☎03-798-2760

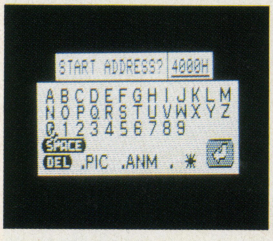
操作は簡単！　監督気分でテストウインドー

まず、アニメーションを作るためのグラフィック、つまり背景画が必要になる。『ダ・ビンチ』などのグラフィックツールで背景画を作ろう。それができたら『ACTOR』のファイルにセーブする。ウインドーモードを選び、アニメーションしたい部分を枠で囲みセーブする。これで準備完了だ。ゲーム画面をとりこむ「フリーズ機能」を使う場合は88の本体を操作して画面を『ACTOR』にセーブする。

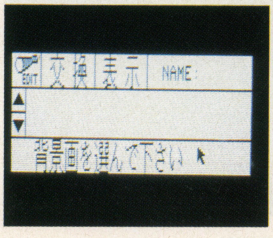
アニメーションしたい画面ができあがったら、今度はセルエディット画面でセル画を作成する段階だ。セルエディット画面には、フレームロケートした画面を表示するウインドーやセル画を順番にならべておくテーブル、画面を実際にマウスなどで編集するエディットエリアなどがある。動かしたい部分を画面から選び出しエディットエリアに呼び出す。拡大されたグラフィックをドット単位で編集し何枚ものセル画をかいていくのだ。かいたセル画は順番に画面左にあるテーブルにセーブしておく。



まずは背景画のとりこみから。



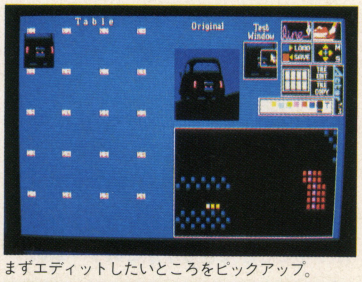
背景画をメモリーさせるアドレスを選ぶ。



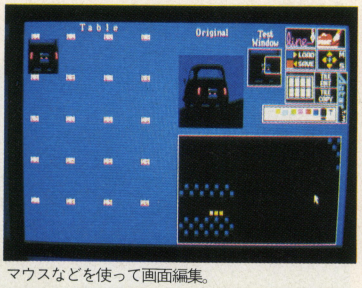
編集したい画面をファイルから選ぶ。

アニメーション完成！

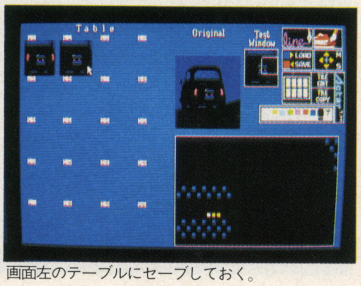
このようにしてすべてのセル画をかき終わったらいよいよ実際にアニメーションさせてみる段階だ。かいたセル画を動かしたい順番にならべ、そのタイムを記録していく作業がそれだ。作成したタイムテーブルが実際にどう動くかは、画面を切りかえずにそのままテストウインドーを使ってすぐに見てみることができる。OKならば、すぐさまセーブ！　君のオリジナルグラフィックアニメーションのできあがりというわけだ。もちろんこの作業をくり返せば、１画面中の複数の場所でアニメーションさせることも簡単にできてしまうので複雑な構想も思いのままに表現することができるぞ。作業にかかる時間もわりと短めで「グラフィックをやるにはちょっとあきっぽくて」という君にも自信をもっておすすめできるのだ。「フリーズ機能」を使って君が持っているゲームソフトのキャラクターを自由自在に変形させてしまうなんていうのもおもしろいかもしれないね。アニメファン、グラフィックマニアには必携の一作だといえる。



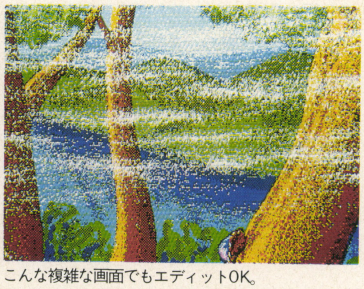
まずエディットしたいところをピックアップ。



マウスなどを使って画面編集。



画面左のテーブルにセーブしておく。

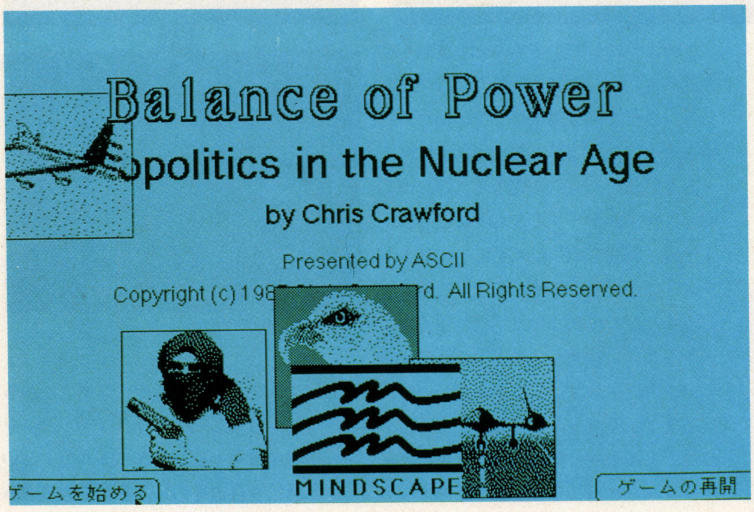

こんな複雑な画面でもエディットOK。

美しいアニメーションが思いのままだ。

バランス オブ パワー

アスキー

核戦争前夜の緊張感をキミにも！



君は全面核戦争を防げるか？

このゲームには、ふつうのシミュレーションによくあるハデな戦闘シーンや兵器など出てこない。あるのはあくまで、近隣諸国や相手国に対する冷たい外交戦略だけだ。君は自分の友好国に対して経済援助をし、友好の国が危機に陥ったならば、救いの手をさしのべてやらなければならない。また、敵対国家の政策には抗議の意を示し、相手の勢力が広がることを防がなくてはならないのだ。

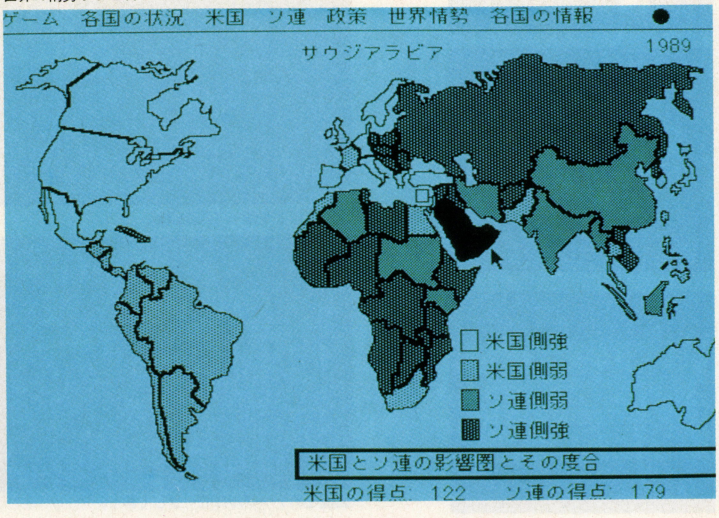
ゲームは1986年に始まり、1994年まで続く。この間に世界では、アフガニスタン問題、イラン・イラク戦争、パナマでのクーデターといった事件が次々と起きていく。君が合衆国大統領であったならば、ソビエトに対抗してアフガニスタンの反政府ゲリラに武器援助をし、その一方で、ソビエトと中距離核戦力の全面撤廃といった条約を結んで、全面核戦争を防ぎつつ、自国の威信を高めていくことになる。

It's コールドウォー！

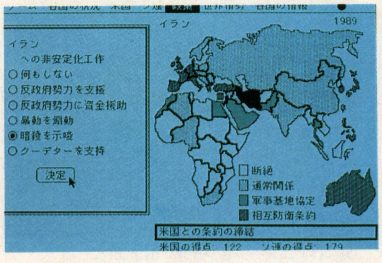
『バランス オブ パワー』は、米ソの「冷戦」をテーマにしたシミュレーションゲームだ。このタイプのゲームというと、以前アップル用に出ていた『ゲオポリティックス』というゲームを思い出す。これは、世界を舞台にしたアメリカとソビエトの勢力争いで、おもしろい点は、コンピュータの操作する相手国の指導者が、それぞれのスローガンを掲げて画面に表示され、ゲームが進むと指導者が入れかわり、だんだん過激な意見を述べる人物にかわっていくことと、米ソの緊張感が増し、スワ！　全面戦争！となると、それまで入っていた「コールドウォー」と書かれたディスクを、「ホットウォー」と書かれたディスクに交換する点などであった。この『バランス オブ パワー』に「ホットウォー」はない。

全面戦争になれば、おたがいが核ミサイルを撃ち合い、地球は破滅し、ゲームは米ソ両者の負けとなって終わってしまうのだ。全面戦争を回避しつつ、全世界に対する自国の影響力をどれだふやすことができるかがこのゲームのポイントだ。

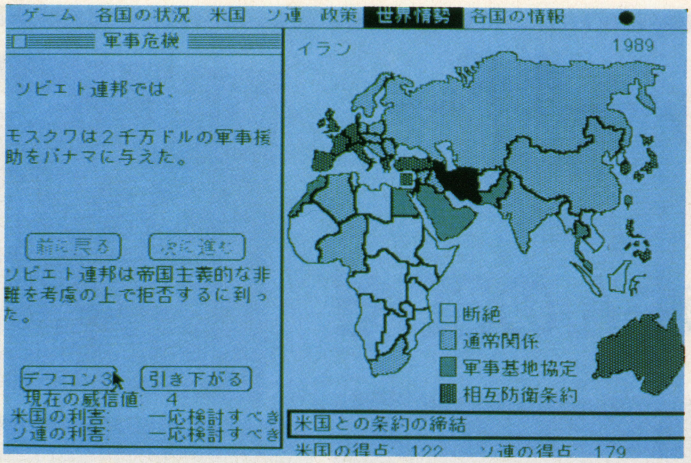
世界の情勢がひと目でわかる。



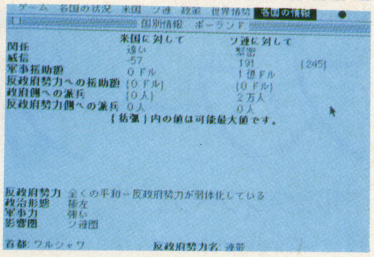
イランの指導者を暗殺！



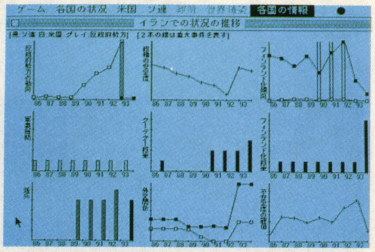
■Macintosh Plus／SE／II　12,800円(PC-98シリーズ、MSX2に移植中)　問アスキー☎03-486-8080



パナマで軍事危機。スワ！全面戦争か？



両国に対する関係から軍事データまで。



アフガニスタン情勢を表すグラフ。

現状維持か？ それとも軍事介入か？

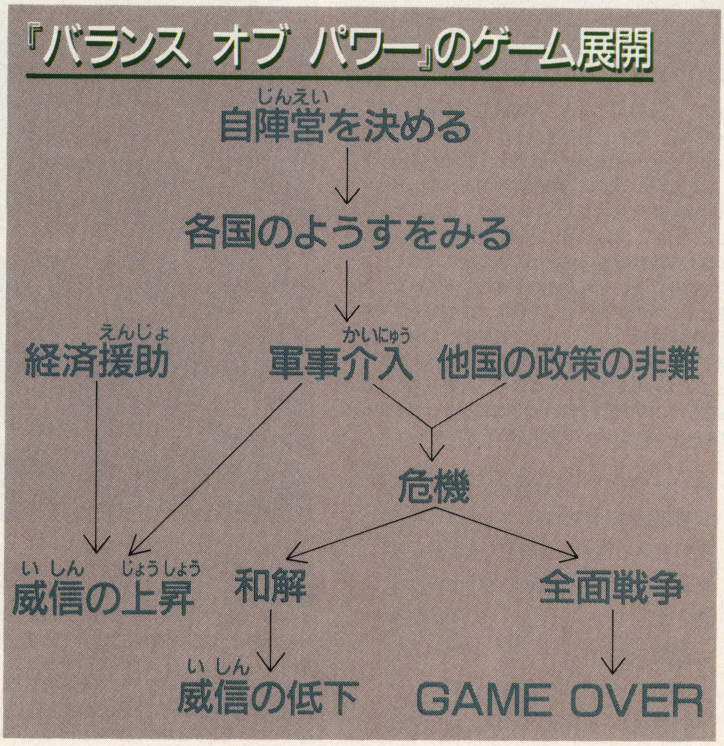
ゲームはまず、合衆国大統領かソビエト共産党書記長のどちらになるかを選ぶことから始まる。1人プレイのときは、コンピュータが相手国をプレイし、2人プレイであれば、それぞれがアメリカとソビエトの指導者となって、たがいに争うことになる。シナリオには、比較的おだやかな「初心者」レベルから、最もむずかしい「悪夢」のレベルまで4種類用意されている。とくに、「悪夢」のレベルは、君は初めから不利な状況に置かれているのだ。

ゲームは1年を1ターンとし、その間にプレイヤーは自国の予算や兵力などの許す範囲内で、好きなだけ政策を実行に移すことができる。君はまず、今年どんな政策を実行に移すかを決めるため、現在の世界情勢に目を向けなくてはならない。世界情勢を知るためのデータとしては、相手国と自国との関係、世界各国の米ソ両国に対しての状況、そして世界各国の新聞がある。とくに世界各国の新聞には、自国の政策がその国ではどうとらえられているかが書いてあり、これはかなりおもしろい。

このようにして、自国の政策がおよぼした影響と相手国の政策を知ることができたら、次はそれにどう対応するかを考えることになる。相手国の強引な政策に抗議するべきだろうか？　どの国に経済援助をするか？　地域紛争には介入すべきか？　などなど。

このようにして8回のターンを終了すると、米ソのどちらがより勢力をのばしたかが表示され、勝敗が決まる。もちろん、その前に全面核戦争になってゲームオーバーになってしまうこともあるのだが。

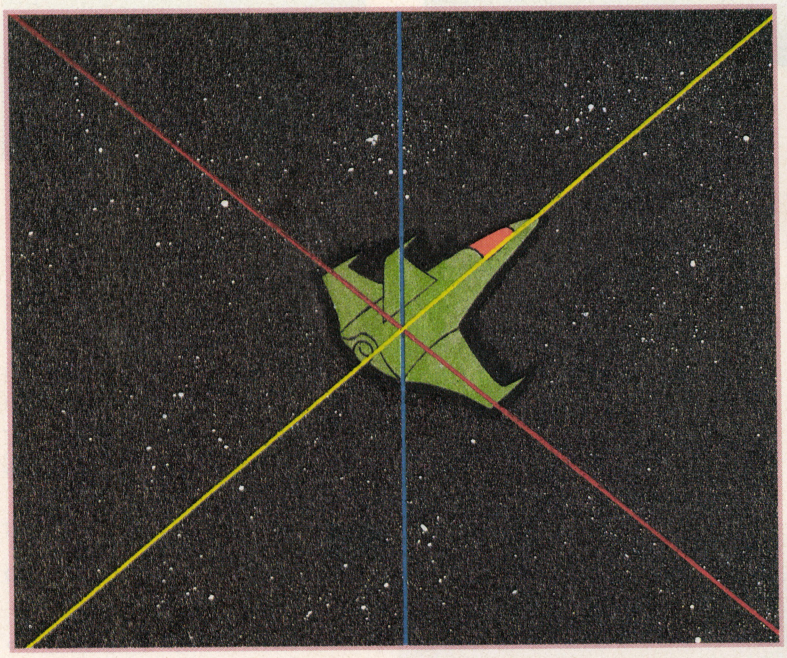
このゲームのおもしろい点は、そのわざとらしいリアルさにあるといってもいいだろう。たくさんのグラフで表された各国の状況や、ユーモラスな表現で書かれた各国の新聞など、自分が本当に一国の元首であるかのような気にさせる、細部にわたる凝りようはみごとといっていいだろう。このゲームをやることによって、君の世界情勢に対する知識が深まるかどうかはわからないが、少なくとも核戦争を防ぎつつ、自国の影響力を増大させようと躍起になっている、米ソ両国の首脳陣に同情できるようにはなるだろう。現代人必携のゲームといえよう。今回出るマック版に加えて、98版も出る予定なので、乞うご期待！



スタークルーザー

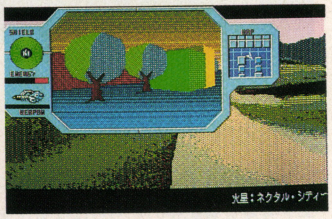
アルシスソフトウェア

これこそほんまもんの3Dだ

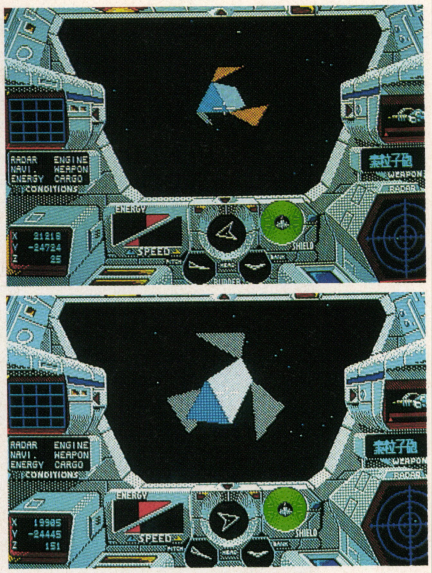


3Dすなわち、3Dimension（ディメンション）とは、3次元のことだ。縦横の広さだけでなく、高さまである世界、つまり、いまわれわれのいる世界がそうだ。これに対して、2D、2次元というのは、縦と横だけの世界、つまり平面だけの世界だ。縦と横しかないパソコンの画面は、本来2次元の世界なのだが、ここにまるで奥行きがあるように見せてしまうのが、疑似3Dの世界なのだ。まっ、そう考えてみれば絵画の世界にある遠近法なども、疑似3Dの仲間だといえなくもないだろうけど、そこに動きを加えるとなると、これはちょっとややこしいことになる。アルシスソフトの新作『スタークルーザー』の宇宙シーンの3Dのリアルさは、まさに本物の宇宙空間をパソコンの中に閉じこめてしまったと思うほどである。宇宙空間にあるステーションや衛星はそれぞれ立体的な形をもっている。だから、角度を変えてみれば、微妙にその見え方が変化しているのがわかる。それに、距離感がリアルであるということも今までになかったものだ。たとえば惑星に近づいていくと、惑星がとてつもなく大きくなっていく。戦闘シーンでのスムーズなグラフィックは、スピード感をいっそうもりあげてくれる。もちろん、正面や後ろからだけでなく、上からも下からも攻撃してくるから、戦闘のスリルは今までになかったものになっている。惑星上での移動でも、この3D表示が生かされている。今までになかった本格的な3Dの世界で、思う存分スペースクルージングを楽しんでほしいものである。

（イラスト／南　辰真）



各惑星、衛星に着陸すると、3Dの町が広がっている。写真を見るとわかると思うが、建物がそれぞれ高さがちがう。それぞれの建物が座標データをもっていて、いまいる位置からどのように見えるかを計算したうえで表示している。だから、通りに面していない建物でも、高い建物は上の部分が遠くからでも見えることがある。敵と遭遇すると、3Dフィールド上での戦闘シーンに切りかわる。



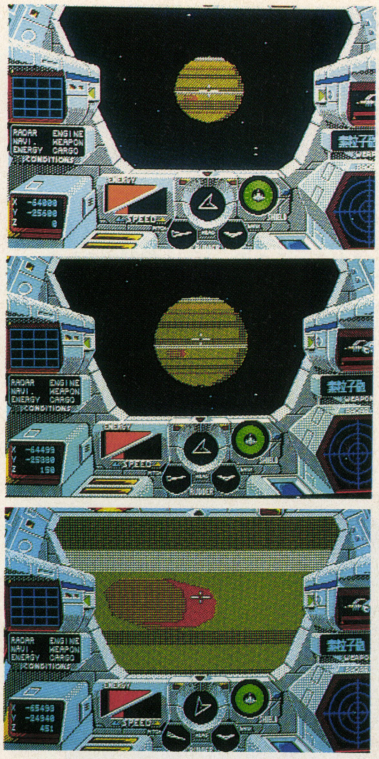
上の2つの写真は同じ宇宙ステーションをちがう角度から見たものである。立体的な形をもっているので、近づけば大きく見えるし、遠ざかれば、小さく見える。あたりまえのようであるが、ここまで徹底して作ってくれたソフトは今までになかった。

スピードも十分満足のいくものである。8ビットマシンをとことんこき使っているなーっていう感じがヒシヒシと伝わってくるのである。

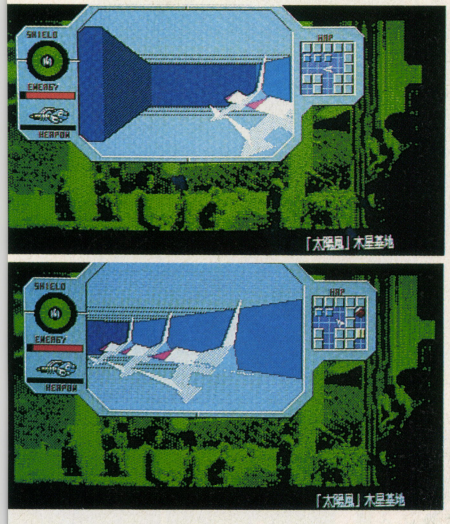
宇宙の中を自由自在

『スタークルーザー』の宇宙には立体的な空間があって、その中を自由に飛びまわることができてしまうのである。そして、その宇宙空間に存在するものも、すべて立体的な形をもっている。疑似3Dの世界とは、かりに作られた3D空間の世界の物体が、あるところから見たときにどのように見えるかをいちいち計算しながら画面に描くという作業によってつくられる。で、その計算と画面に描くスピードが、とてつもなく速いおかげで、これらの世界がリアルに存在しているように見える。過去にも確かに3Dもののゲームはたくさん

■PC-8801SRシリーズ、X1turboシリーズ　¥7,800円（X68000、PC-9800シリーズ開発中）※写真はすべて開発中のものです。
問 アルシスソフトウェア☎0956-22-3881



見よ！　このくらいまで大きくなってくれれば、惑星の大きさが実感できるというものだ。グラフィックはリアルであっても、着陸とか離陸の作業は必要ない。このまま突っこんでいけば、自然に着陸してくれるし、スタークルーザーに乗りこめば、次の場面では、もう宇宙空間に出ている。細かいところにはこだわらずに、おいしいところだけ楽しませてくれるのがうれしいではないか。



地上の風景も座標から計算されて描かれている。上の写真は敵の倉庫内でスタークルーザーを発見したところだが宇宙空間のステーションと同じように角度や距離を変えてみればグラフィックは変わる。このなかの1機を手に入れて宇宙に出発するのだ。

あったが、それらは単に物体が立体的に見えるというだけで、実際に動ける世界は2次元的なもの、つまり、前後左右だけといった限られた世界だったり、上下に動けても、つねに前向きにしか動けないとか、かなり制限があって、実際の3D空間を好きなように飛びまわれるというものはなかった。敵は、立体的に見えるだけでなく、あらゆる角度から飛んでくる。惑星や衛星も単に平面的に広がってるだけではない。左ページの図を見てもらえればわかるが、主人公がコントロールするスタークルーザーは、いちおう基本的な姿勢があって、いつでもその姿勢にもどることができるが、機体を360度回転させることも、主翼を360度かたむけることもできる。つまり、どの方向にでも飛べるのだ。

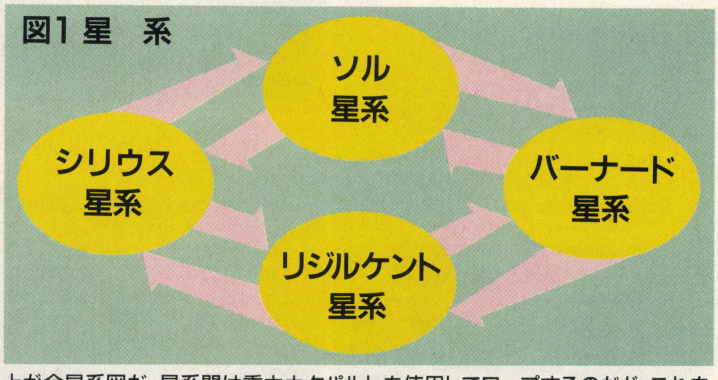
地上もリアルに表現されている。飛んだり跳ねたりはできないので、上や下から見た角度というのはないのだが、町の中は、前後左右の景色だけでなく、動きによって、どの角度から見たグラフィックも見ることができる。建物も、一つ一つが計算されて描かれているので、放射線のみの単調な世界ではなく、それぞれ異なる高さの建物がならんでいる。じつは、この高さの建物のなかでも、ひときわ高い塔の中に、敵の中枢部があったりするのである。

全体的に、疑似3D空間を生かしたゲーム作りがされている。そういった意味でも、この『スタークルーザー』は初めての、本物3Dゲームといえるのではないか。

ゲーム展開はRPGふう

愛機スタークルーザーをチューンナップして VOIDを壊滅させるのだ！

図1 星　系

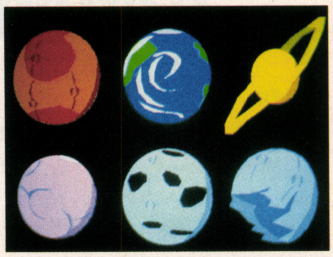


上が全星系図だ。星系間は重力カタパルトを使用してワープするのだが、これを使うには渡航許可証が必要だ。

3D体験最優先

時代は、25世紀。人類は、22世紀に開発した「重力カタパルト」と呼ばれるワープ装置のおかげで、ほかの星系に移動できるようになるが、これによって、いろいろな問題が生まれてくる。恒星系連邦政府は、惑星開発団を組織し、鉱物資源と居住地を求め、3つの星系に旅立つ。いきなり広範囲な開発を進めたため、治安の行き届かない惑星は、無法地帯と化し、無法者や略奪者がふえていった。連邦政府は略奪者に賞金をかけ、略奪者を個人で捕らえるスナイパーを認めることにした。このおりに着実に勢力をのばしていった犯罪組織に、VOID（ボイド）があった。ソル星系と呼ばれるこの太陽系にも、VOIDの下部組織「太陽風」が暴れていた。主人公ブライアン・ライトは、木星に「太陽風」の秘密基地があることをキャッチして、単身、基地に潜入した。ゲームはここから始まる。

ゲームの進行は、PRGふうである。



これは惑星のほんの一部。4つの星系内にある惑星や衛星は、全部で30以上もある。ちなみに、ソル星系と呼ばれる太陽系は、9つの惑星からなり、いくつかの衛星も存在する。数が多いだけに、情報をたくさん収集して効率的にまわるようにしよう。

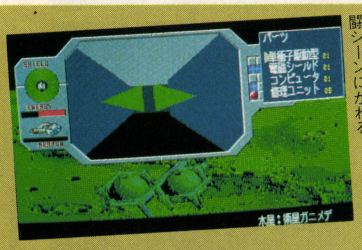
主人公が使用するスタークルーザーの装備を拡張していき、より遠くの星系に移動し、より強い敵と戦うことができるようにしていく。途中、仲間や町の人間から、物や情報を手に入れる。たとえ実力本意、一匹狼のスナイパーといえども、この情報を聞き逃すと勝利への道は開けない。このあたりはアドベンチャーゲームのノリだろう。

ゲームの主人公ブライアンが、単身のりこんだ木星の秘密基地で自分のスターシップを破壊され、地上用のランドクルーザーで基地内をさまよっているところから始まる。まずは、スタークルーザーを獲得し、スタークシップを破壊されたときになくした渡航許可証をどこかで手に入れなければならない。その間に、地球をふくむ太陽系＝ソル星系の中で、自機をレベルアップしていき、VOIDの下部組織である「太陽風」を壊滅させよう。このゲーム、システム自体も3D空間のクルージング感覚を思いっきり楽しめるように構成されているので、ゲーム展開中のわずらわしさがほとんど感じられない。犯罪組織VOIDと、裏に潜む謎の人物をたおすために、広い宇宙に、なぐりこみをかける。シナリオも、広大な3D空間の中を大暴れするにはもってこいである。

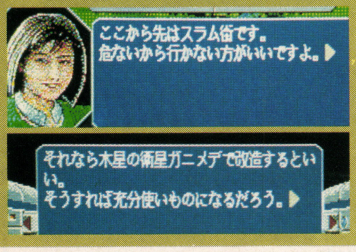
自動操縦は楽しい。まるで宇宙を観光バスに乗って移動しているようである。「みなさま〜。右に見えますのは土星でございま〜す」などという声が聞こえてきそうなくらい、右に左にと、スピーディーにいろいろなものが見えて楽しいのである。

町、仲間

町の中には、VOIDの手先がうようよしている無法地帯もあるが、重要な情報をあたえてくれる仲間もいる。惑星ごとにいろいろな環境があったり、ショップの種類もちがっていたりする。建物や通路の3Dは、一見シンプルではあるが、動きを見ればスムーズさがわかる。通路の反対側にある建物が見えたりするのがヒントになることもあるから、注意して見てみよう。

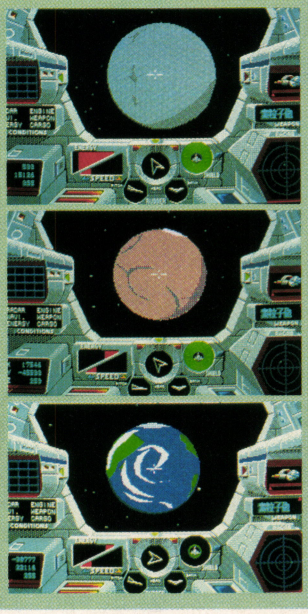


敵がいた！　接近すると、戦闘シーンにかわる。



惑星・衛星

ゲームはまず、ソル星系から始まる。星系内の惑星や衛星をわたり歩いて情報を集め、自機の装備を高めていこう。1つの星系だけでも、10以上の惑星、衛星がある。宇宙空間では戦闘以外は、自動操縦が楽でいい。



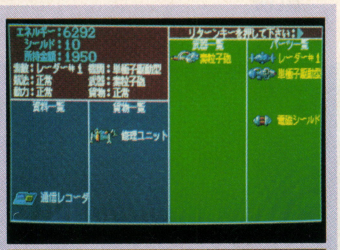
これが水星。
これは火星。
これは地球。

地球に着陸したところ。

パワーアップ

パワーアップをするためには、まず敵をたおして賞金をかせぎ、そのお金で、スタークルーザーを改造し、そのうえで、アイテムを購入して、クルーザーに設置しなければならない。アイテムを買っても、クルーザーに搭載できなければ意味がないのである。とにかく、金をかせぐことが第一。

パーツショップでアイテムを買いそろえる。

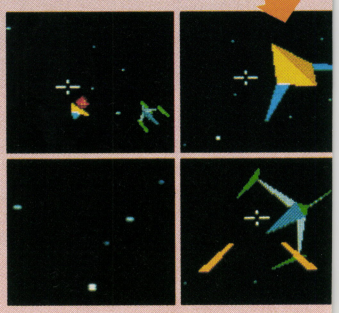


これは、初期の所有アイテムだ。

後半は、アイテムがふえる。

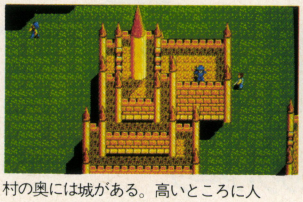
戦闘

戦闘シーンは、宇宙でも、地上でもスピード感あふれる3Dアクションが展開する。複数機が同時に攻めてくることもある。宇宙空間では、敵が近づくと音楽が変わる。手動に切りかえて戦おう。



HERLESH

ハーレッシュ
ザインソフト

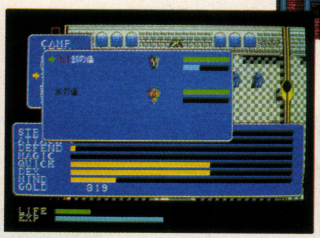

村の奥には城がある。高いところに人が立ってるなあ……。

最初のMAPにある塔？

典型的なRPGだが、少しずつ新しい試みが！

中はダンジョン。なにやらあやしげなものがいっぱい。

しばらくプレイして、やっとお姫さまからミッションをもらえる。


王さまにアイテムもらったけど、まだ装備できない。銅の盾についた＋１は何なのでしょう。

中ボス。移動範囲が見た目より狭いので、とても戦いにくい。

ミッションの連続でストーリーを形成

数多くのARPGの例にもれず、ゲーム開始直後からプレイヤーは戦闘を強制される。スタート地点は、画面ではよくわからないのだが、村の入り口。すぐにモンスターと戦わずにUターンすれば、村に入れる。とはいっても、所持金は０なので買い物はできない。まあ、武器やアイテムの相場を知っておけば、人生設計も立とうというもの。

ゲーム展開は、アイテムを集め、イベントをクリアすることで、行動範囲が少しずつ広がっていくタイプ。それまで開かなかった扉が通れるようになったり、いきなり追い返されていた人と話ができるようになったりする。最初のうちはストーリーも見いだしやすく、すぐに「今度はあそこかな？」と、だいたい想像がつく。キャラクターのレベル上げが多少キビシイことを除けば、やさしめのバランスになるかな。

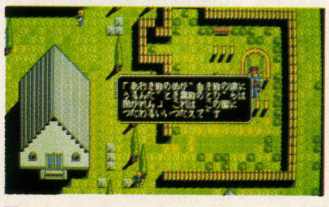
ちょっと見には、これといった特徴のないゲームだが、いくつか目についたところがある。まず、武器や防具がこわれること。単純にこわれるだけならば以前にもあったが、このゲームではそれぞれの武器・防具に耐久力が設定されていて、つまり「だんだんとこわれていく」ようになっている。いっぺんで使いものにならなくなってしまうのではなくて、途中で修理すれば、また元どおり完全なものになる。修理すると、アイテムの前に「＋１」という記号がつくけど、回数をカウントしているのか、それとも能力が上がっているのか、確認していないので、なんともいえない。何か秘密がありそうだ。

修理のとき、どの程度直すかきいてきて、100%、60%、30%の3つのなかから選べる。ふところぐあいで選択できるようになっているのはおもしろい。修理しないでそのまま使っていると、しまいにはこわれてアイテムの欄から消えてしまう。ARPGでは、よく金余り現象が起こるが、これはプレイヤーに継続的に金銭を使わせようという試みとしても興味深いだろう。

それと、マップはななめ上方から見た平面スクロールタイプで、ダンジョンも同様のスタイルなのだが、例の手前カベぎわの問題に、一つの解決を示している。カベを天井との境目で切りとり、上から見ている表現では、ななめから見ると、手前ではカベのじゃまになって、プレイヤーキャラが隠れてしまう。そこで、プレイヤーキャラが半分隠れるくらいまでしか近づけないのがふつうだが、それだと廊下幅の感覚が狂ってしまう。このゲームでは、すなおにキャラクターが隠れてしまうのをいさぎよしとして、そのかわり、カベのあちらこちらに亀裂を入れたり、部分的にくずしたりして、キャラがチラッと見えるようにしている。そんなカベぎわを通らなければいいのだが、通れるほうがリアル。カベぎわでモンスターがチラチラ見え隠れしているのも、なんとなくゲーム性を感じさせて、思わずふくみ笑いを誘う。

ARPGらしすぎて、モンスターとの戦いがあっけないのが退屈さを助長してしまっているが、これまた例によってゲームの途中でボスキャラが登場し、展開に変化をつけている。そろそろモンスターのあつかいを考え直さなければならない時期に来ていると思う。アドベンチャーの要素をもっとふやせれば、いっそのこと、モンスターはすべてデカキャラでもかまわないのじゃないかと感じた。新しいことをやるなら、もっと大胆に変化をつけてくれると注目できるのになあと、やや残念なところだ。そう、メインキャラ以外の画面の飾りみたいなキャラ（動かない）も、話しかけると答えるのがオカシかった。２度目もちゃんと別のことばをしゃべったりしてね。

スタート直後、モンスターがちらほら。

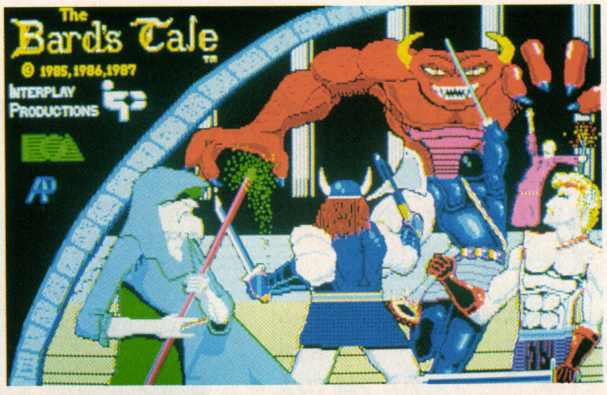

村に入るとBGMが変わる。雰囲気も明るい。

■PC-8801SRシリーズ、X1シリーズ　¥7,800円　問ザイン・ソフト☎0794-31-7453

The Bard's Tale

バーズ・テイル
エレクトロニック・アーツ

吟遊詩人が旅に加わり より奥が深くなった



アメリカでの実績はピカイチ!

『バーズ・テイル』は、『ウルティマ』シリーズや、『ウィザードリィ』シリーズがアメリカのゲーム市場を席巻していた1985年発売され、またたく間にファンの心をとらえて『ウルティマ』や『ウィザードリィ』に肩をならべるまでになった。現在、アメリカではシリーズの第3作まで発売されているが、いずれも好評を得ている。今回、PC版に移植されたのは、シリーズ第1作目のものだけれど、3年前のゲームとは思えないほど完成度は高いものとなっている。

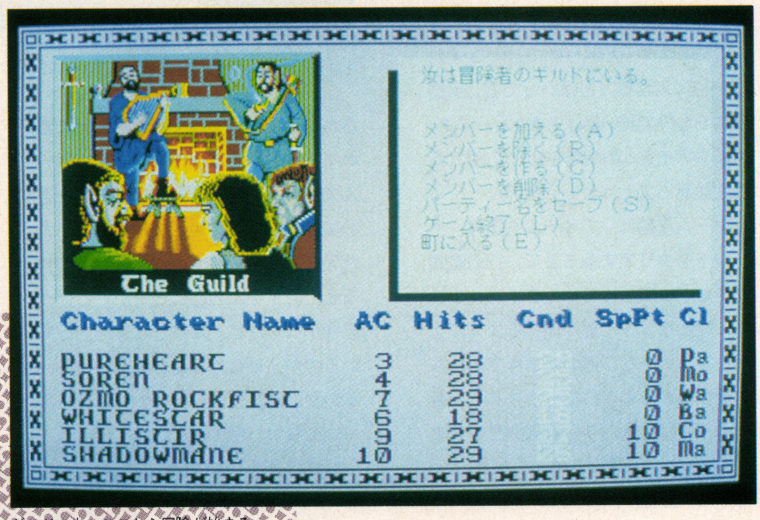
悪の魔法使いマンガー

『バーズ・テイル』の物語を紹介しよう。時代ははるかむかし、人々の生活が剣と魔法の上に成り立っていたころ、「スカラブレ」という町があり、人々は平和に暮らしていたが、悪の魔法使いマンガーが現れると、町を強力な魔法で冬の世界に閉ざし、自分に逆らう人間をたおすため、モンスターを放ってしまった。その後、何度もマンガーをたおすため、町の勇者が冒険を試みたが、彼らはだれ一人帰ってくるものがなかったのである。そして、その任務を次に遂行するのが、君たちなのである。

アップル版などでは、『ウルティマ』、『ウィザードリィ』のキャラクターを移動させてプレイすることが可能だったけれど、残念ながらそれはできないのだ（それが、バーズ・テイル』の大きな魅力の一つだったのだ）。

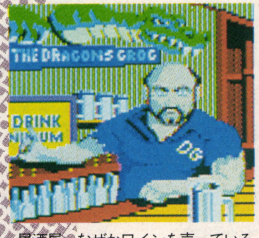
このゲームの世界は、町（地上）とダンジョンで構成されている。すべて3D表示であるが、地上は、はっきりいって見にくいので、迷子にならないように。

『ウルティマ』、『ウィザードリィ』、『M&M』で本場のRPGにドップリつかってしまったRPGフリークなら、一度プレイしてみるのも悪くないと思う。ただ、移植版のできは、いまひとつの感がする。日本訳の文章が適当でなかったり、画面のバックをピンク色にしてしまったりと、アップル版でのよさが消されてしまっているのはなんとも残念である。元がよいだけに、変にいじらず忠実な移植をお願いしたい。

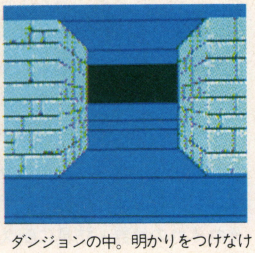


ギルドの中。ここから冒険が始まる。

アーマリー。武器や道具をここで買うこと。



居酒屋。なぜかワインを売っている。情報がたくさん集まっているぞ。

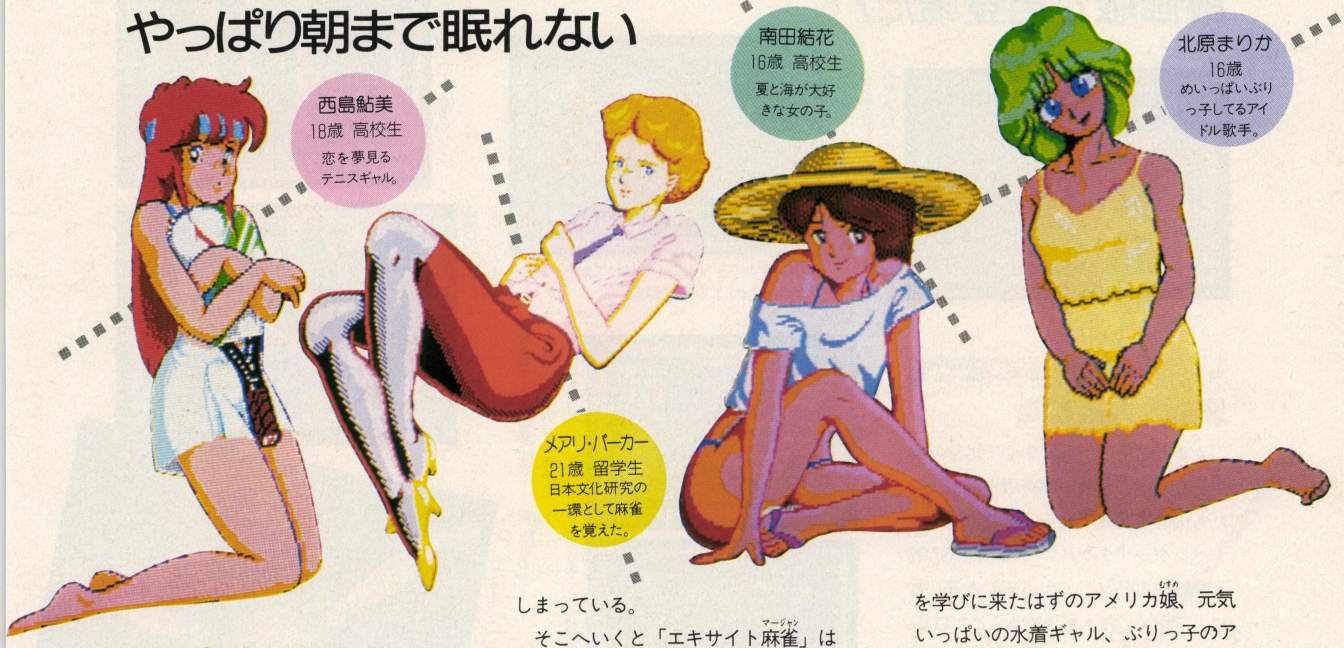

ダンジョンの中。明かりをつけなければならないぞ。

 ■PC-9800シリーズ ¥9,800円 問エレクトロニック・アーツ☎03-505-3130

今夜も朝まで パワフルまあじゃん

デービーソフト　オリジナルデータ集

7人のギャルと麻雀したらやっぱり朝まで眠れない



やっぱり出たぜ

6月号で紹介した『パワフルまあじゃん』。これは「ノーマル麻雀」、「さすらい麻雀」、「エキサイト麻雀」、「ポコ麻雀」の4つのモードをもった異色の麻雀ソフトだけど、今度はそのオリジナルデータ集が発売される。データっていったい何のデータかって？　そりゃもうやっぱ、女の子のデータに決まってるじゃないの。

「ノーマル麻雀」は確かにノーマルだけど、相手がムスッとしたおっさんじゃ、プレイしてもおもしろくないし、それにノーマルな麻雀だったらほかにもいろいろなヤツが出てるから、わざわざ2人打ちでやる必要はないもんね。

「さすらい麻雀」は最初の発想はよかったんだけど、せっかくとり入れた地方ルールのうち、5000点リーチがゲームとしてのおもしろさをぶちこわしてしまっている。

そこへいくと「エキサイト麻雀」はいい。変なルールもなく、目的は単純明快。やっぱり男はだれだってHが好きなのだ。

あと「ポコ麻雀」は牌がかわいいし、ルールが単純なだけに、逆に気軽に取り組めるおもしろさがある。

そんなわけで、ぼくなんかとしては「エキサイト麻雀」と「ポコ麻雀」の2つで十分なんて思ったりするわけ。

実際この『パワフルまあじゃん』の4つのモードのうちでいちばん人気が高いのはやっぱり「エキサイト麻雀」だったんだけど、「もっと女の子の数が多ければいいのに」というユーザーの声もたくさんあったということだ。その声にこたえて、このデータ集が発売されることになったわけなのだ。

新しく加わるギャルのデータは全部で7人分ある。その内訳を見ると、ウェアがかわいいテニスギャル、「文学」を学びに来たはずのアメリカ娘、元気いっぱいの水着ギャル、ぶりっ子のアイドル歌手、笑顔がすてきな看護婦さん、片手にカミソリのスケバン娘にはたまた女忍者（!?）と、じつにもりだくさんなのだ。

今までの7人は、高校生、大学生、OLとある意味ではまともな子ばかりだったけど、今度の7人はちょっと変わり種も加わって気分も新たに麻雀できるというわけだ。

1人当たりのパターンも7～12ある。つまりはそれだけ勝たないと最後まで見られないってことなわけで、へへへ、これはまた勝つまでの過程も楽しみになりますねえ。

あと、これはデータ集だから、当然ながら遊ぶためには『パワフル麻雀』のディスクが必要だよ。それと発売はソフトベンダー「TAKERU」でのみとなるけど、そのぶん値段が安くなっているのがうれしいね。

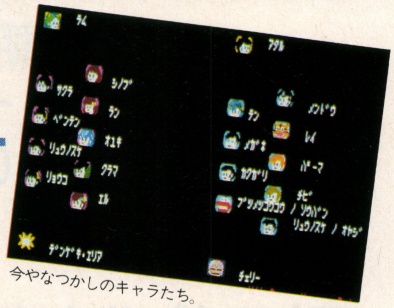
■PC-8800シリーズ, X1turboシリーズ ¥2,500円（タケルでのみ販売） 問デービーソフト ☎011-251-7462

うる星やつら

ラブリーチェイサー

ポプコム

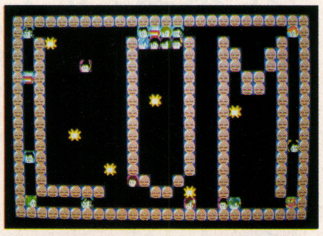
知る人ぞ知る、幻のゲームが廉価版で再登場だ！



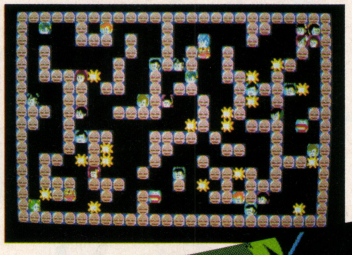
今やなつかしのキャラたち。

第1面スタート。左下の方にいるラムを動かして、右上の女の子に囲まれたあたるにタッチさせるんだ。

まず、男の子をラムにくっつけてから、それに女の子をつけて引っぱり出す。



第10面。単純そうに見えるけど……。

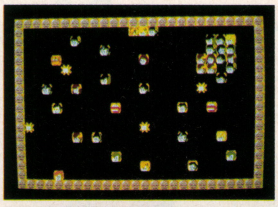


最終の30面。ウーム、どうしたら……。

いいゲームって、いつまでも新鮮なんですね

4年ほど前に、通販中心で地味に発売され、その後長い間絶版になっていたものの再登場である。それも、ソフトベンダー〝タケル〟でのみ販売の特別価格3500円！　これが安いか高いかは、プレイした人が決めることだけど、わたしとしては、ぜひおすすめしたいゲームだ（けっして身びいきではない）。

さて、これは見た目には、わりあい単純な思考ゲームなんだけど、遊んでみるとけっこう奥深い。ステージ数は全30面。チェリーの顔がカベとなり、その内側に『うる星』の男女キャラが配置される。ゲームの目的は、ラムを動かして、あたるにドッキングさせることなんだけど、おもしろいのは、男と女がとなり合わせになると、ピタリとくっつくこと。ラムが男キャラと接するとピタリ、その男キャラに女がピタリ、その女に男がピタリというわけ。このピタリを利用して、あたるをとり囲むキャラを1人ずつとり除いていくわけだ。しかし、ピタリの集団が大きくなると、ニッチもサッチもいかなくなる。そのときは、電撃エリアを使う。随所にある黄色い火花がそれだが、ここにラムを連れてって、電撃！　これでラムだけピタリの集団からはなれられる。でも、ピタリの集団が大きくなりすぎると、チェリーのカベにじゃまされて、どうにも動けなくなる。

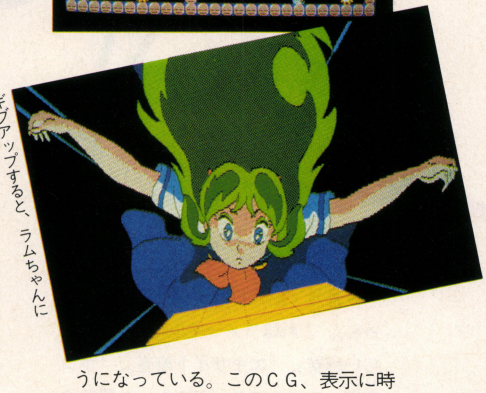


電撃エリアで電撃一発！　くっついた男キャラからはなれられる。

ようやく、目的達成。

このゲームのポイントは、ラムにどのキャラをくっつけ、どの電撃エリアではなれるかということ。だから、囲碁や将棋のように、何手も先を読む必要があるね。頭の体操には、もってこいといえそうだ。

各面、5回のトライが許されるんだけど、5回失敗すると、ラムちゃんにコワーイ顔でにらまれるんだ。その反面、次々クリアしていくと、6面ごとに、コーヒーブレイクというのが用意されていて、ラムのCGが楽しめるようになっている。このCG、表示に時間がかかるのが難点だけど、かなりいい線いっている。



ギブアップすると、ラムちゃんに襲われるぞ。

また、エディットモードもついていて、手軽にオリジナルな面を作ることができる。テンキーだけでらくらく操作できるから、友だちどうしで難問を出し合うのも楽しいと思う。

30のステージは、どれもこれも個性的な形をしていてアキない。4、5面までは、わりあいやさしく、スイスイと進むが、それ以後は難面続出。わたしなんか、1週間やってもまだまだ……。

とにかく、まだまだ新鮮さを感じさせるゲームだ。3500円は、お買い得だと思うよ、ほんと。

■PC-8800シリーズ　¥3,500円（タケルでのみ販売中）　問 ポプコム編集部☎03-263-6940

©高橋/小学館・キティ・フジテレビ

MSX スクランブル

Gaban

マイクロネット　MSX2　9,800円

真っ白なカンバスに向かって……

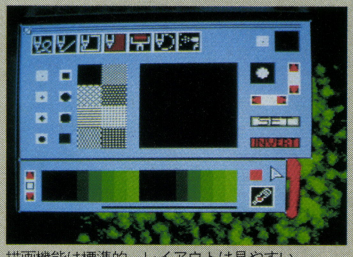
ここ数年、クリエイティブな要素をもった商品などがヒットすることが多い。ワープロなんかもそのいい例で、「何かを作りたい（書きたい）」と思う人間の心理をうまく突いた好例といわれている。システムノートや、ハンディーコピー機なんかもそれに当てはまるんじゃないかな。

そういうわけかどうかは知らないけど、このところコンピュータの世界でもグラフィックツールや、ミュージックツールといったものが数多く出まわっている。とくに、コンピュータマニア（ゲームマニア？）と呼ばれる人たちのなかには、マンガやアニメの好きな人が多い（といううわさ）らしいので、自分でも簡単に絵のかけるグラフィックツールはなかなかおいしいソフトといえるのではないだろうか？

事実、楽なのだ、このグラフィックツールというやつは。手が絵の具でよごれることもないし、かくスペースも必要ない。ましてや、エアブラシの使いすぎで体がおかしくなることもないしネ。そう、エアブラシは長時間使用すると、呼吸するたびに胸が痛くなるという恐怖の道具なのだ（私も実際なったことがあります）。

さて、色数の豊富なMSX2のグラフィックツールは今までにもけっこう出ているが、今度マイクロネットから出るのは『Gaban』という、いかにも絵かきっぽいタイトルのツールだ。

おお、ルノワール、好きや。

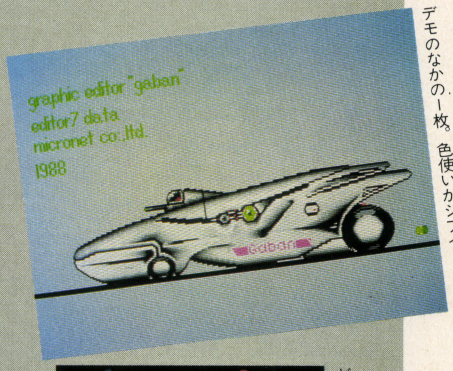


描画機能は標準的。レイアウトは見やすい。

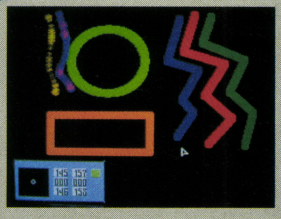
修整なんかもラクラク。

今回はサンプル版でいろいろやってみたのだが、感触はよかった。この手のソフトでいちばん気になる使いやすさや、機能の点では及第点がつけられる。マウスの応答性もいいし、〝おとなしい優等生〟といったところ。そのかわり、これといって目立つ点も少ない。どこの世界でも1人はこういうやつがいるもんだ。

基本的な機能としては、自由曲線や直線は当然OK。ペイント機能、拡大機能、データセーブ、ロードといった必要なもの（今までのツールにあったもの）はすべて入っている。でもカラーパレットは、もう少し大きくしてほしかったけどね。



デモのなかの1枚。色使いがシブイ。



どんな線でもだいじょうぶ。

それでも、この『Gaban』を使いこなせば、デモ画面のような絵がかけるんだからなかなかのもの。地道に1ドットずつかいていけば、油絵のような質感まで出せるのだ。スキャナーでとりこめばもっと楽だけど、それでは先にもいったグラフィックツールの利点がなくなってしまうし、あとの修整だって楽な仕事とはいえない。

とにかくこの『Gaban』は、ぜひとも今までのグラフィックツールより、一歩も二歩も進んだ使い方をしてもらいたいもの。画板（『Gaban』）を電気じかけのイーゼルとカンバスに仕立て上げられるかどうかは君の腕しだい。クリエイティブな作品とはそういったところから生まれてくるものなのだよ（ホントかどうかはわかりません）。

夏の夜にコーヒー片手にモニターの中の絵画にひたる。ウーン、シブイ。

問マイクロネット☎011-561-1370

MSX スクランブル

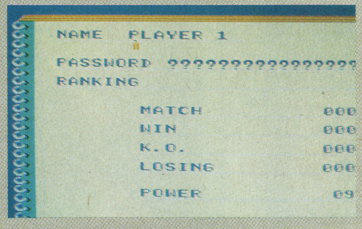
ファミリーボクシング

MSXタイトルマッチ

ソニー　MSX2　メガロム　5,800円

タイソンなんてメじゃない!! なんちゃって…

トレーニングモード画面。名前を入力しよう。



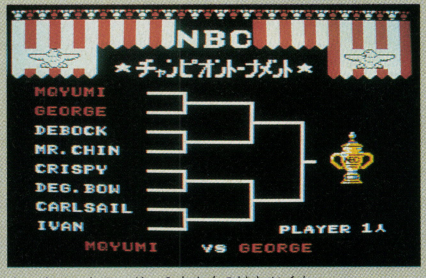
ランキング戦。やっぱ5位から始めるでしょ。

ケッコウ熱くなるぜ!

先ごろ、東京ドームで驚異的な強さを見せてくれたボクサー、マイク・タイソン。やっぱあれほどの強さっていうのは、あこがれちゃうよね。でも、実際に強くなろうと思ったら、毎日毎日トレーニングジムに通って、試合もたくさんやって、そんでいっぱいいっぱいアザや青タンつくらなきゃならない。よっぽど好きじゃないとできないし、素質ってものがいるもんね。

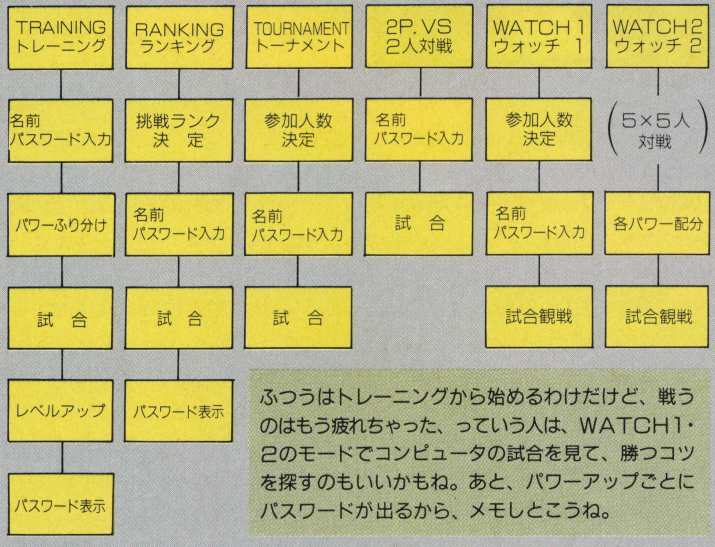
だから、本物の試合はそういうのが好きな人たちに任せて、われわれはゲームでタイソンの気分を味わうのが一番。

で、このゲーム、『ファミリーボクシング』。これはファミコンからの移植版だが、なかなか動きがスムーズで全体的にもバランスがとれていて、よいできなのだ。遊び方はいろいろあって、自分のボクサーを育てるトレーニングモードと、その育てたボクサーを新人戦、日本シリーズ、世界シリーズの上位5位までに挑戦させるランキングモード、8人の選手を勝ちぬき戦で戦わせるトーナメントモード、仲間2人で戦う2プレイヤー勝ちぬきモード、コンピュータのトーナメント戦を観戦するWATCH1のモード、コンピュータの対抗戦を観戦するWATCH2モード、の以上6つがある（長くてゴメン）。



トーナメントモード。8人ぬくのはキツイよ。

6つのモードがある!



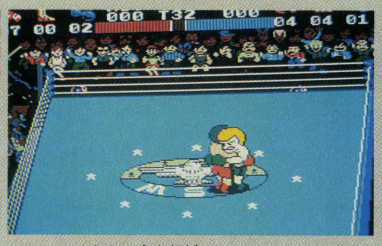
ふつうはトレーニングから始めるわけだけど、戦うのはもう疲れちゃった、っていう人は、WATCH1・2のモードでコンピュータの試合を見て、勝つコツを探すのもいいかもね。あと、パワーアップごとにパスワードが出るから、メモしとこうね。

基本的な遊び方は、やっぱトレーニングモードで自分のボクサーを育てること。低レベルの対戦者たちと戦って徐々に強くしていくワケだ。そうしないで、ランキングからいきなり始めたってすぐ負けちゃうからね。

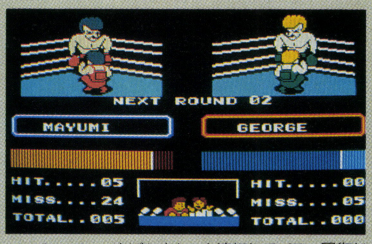
まず、試合を始める前にやることがある。自分のボクサーに最初にあてがわれているパワー（能力）の割りふりだ。9あるパワーをパンチ力、スピード、スタミナの3つに配分するのである。もちろんこれは、ただ割りふればいいわけではなく、平均的にすること

問ソニー☎03-490-3954

さあ、試合開始だ。レフリーもちゃんといる。



クリンチもしちゃうんだど。



インターバル。すばやくキーを連打してパワー回復だ。

パンチをくらうとこんなおもしろい顔しちゃうんだ。

5ラウンドまで戦って、自分のボクサーのほうがヒット数が上だったら、こうやって勝つことができる。でも、そうじゃないと負けよ。

が肝心。パンチ力がなければ、敵にダメージをあたえることができないし、スピードやスタミナだけあっても、やっぱりしょうがないからね。

このパワー、3人に勝てば上げることができる。だから、もう少し強くしたい部分とか、弱いところを強くするようにしよう。

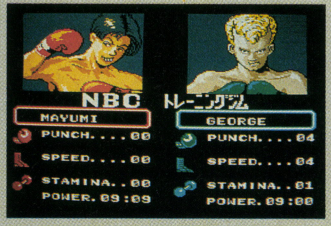
試合の仕方は、対戦相手との間合いをあまり詰めないようにして、敵のパンチをかわして攻撃する。試合のモードになると、体力のゲージが画面上部に出るから、それを見ながら戦うのが大切。カラぶりしたり、敵のパンチをくらうとゲージはどんどん減って、0になるとアウチだからね。でも、このゲージ、1ラウンドごとのインターバル中にキーボードだとスペースキー、ジョイスティックだとトリガーBを連打すれば回復することができる。あと、ダウンしたときも同じことすると、早く立ち直れる。

勝ちぬくコツとしては、あまりムダなパンチを出さず、かつ出したパンチは確実に決めること。そうすると、しだいに敵がダウンするパンチっていうのがわかってくる（ムダに打ってるとまったくわかんない）。で、もし強さが同じくらいで、5ラウンド目にもつれこんだら、そしてもし、ヒットの回数が対戦相手より高かったら、これはもう、タイムアップまで逃げまわっているのが勝ち（ひきょうだけどネ）。

そうそう、体力回復するには、別の方法もあるんだ。何を隠そうアイテムである。何かすると出るワケではなく、試合をやっていると客席に投げこまれてくる。Eというローマ字がそれで、スペシャルドリンクのかわりである。また、もう1つあって、パワーポイントが1つ上がるPというローマ字もたまに投げこまれる。モタモタしてると敵にとられちゃうから、すばやくとりに行こうね。

自分のボクサーがだんだん強くなっていくのを見るのはなかなか楽しいぞ。

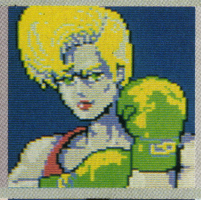
対戦相手は強者ぞろい！



まっ、ボクサーは自分以外にもいろいろいっぱいいるワケ。右のボクサーはジョージ氷室。最初に対戦する相手だ。

自分のボクサーであるケン水島くんは、入力する名前を変えるといろんな顔に変わる。

ブーカ・デボック
動きはそんなに速くないんだけど、パンチが強くて、スタミナが異常にある。

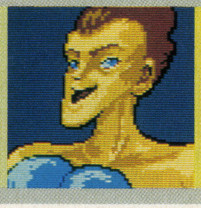


カール・セール
どっかで聞いたことがあるような名前だが、正真正銘の男。世界チャンプをねらう男。

Mr.チン
スピードだけが速く、パンチ力やスタミナはまったくない。場外にすっとばせる相手。

デグ・ドン・ボウ
名は体を表すっていうのを証明している男。スタミナだけ十分のデクノボウ。

イワン・ストロガノフ
スタミナはあまりないけど、パンチはするどいものがあるのだ。

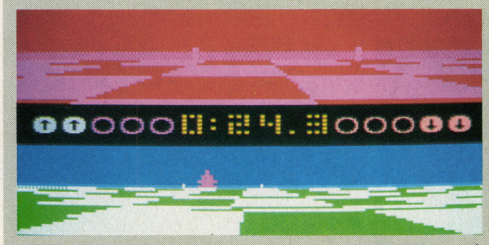


ジョン・クリスピー
平均的な強さをもったヤツ。目が真っ青でなんとも不気味なボクサー。あなどれない。

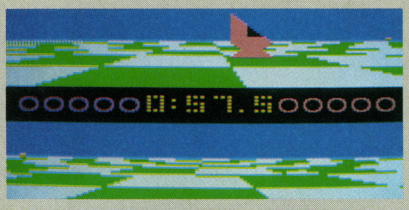
MSX スクランブル

ボールブレイザー

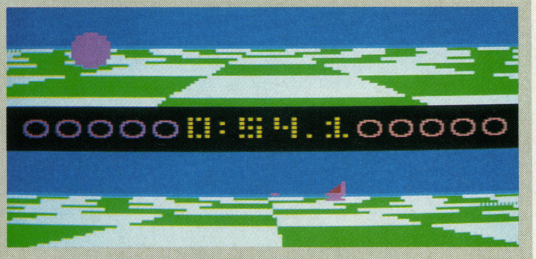
ポニーキャニオン　MSX2　6,800円



ゴールを決めると、スクリーンが赤くなる。



敵のロトフォイルが、目の前を通過。向きはつねにボールのほうを向いている。



上のロトフォイルがボールをキープしているところだ。

未来のサッカーはこういう形になる!?
高速3Dアクションゲームだ

スピード感ある3D

『ボールブレイザー』は、3年前にアップル用のソフトとして売り出された3Dアクションゲームだが、いま見ても、そのスピード感には、おどろかされる。

西暦3197年。ボールブレイザーと呼ばれる競技が、現在の野球と同じくらいに人気のあるスポーツとして、好評を博していた。四角いフィールドにホバークラフトのような小型宇宙艇ロトフォイルが2機。敵と味方に分かれ、ボールを奪い合い、フィールドの端で左右に移動している敵のゴールにシュートする。たったこれだけのことなのだが、秒速50mをこえるスピードで、フィールドの床すれすれを飛びまわる2機のロトフォイルがぶつかり合うさまは、かなりの迫力である。

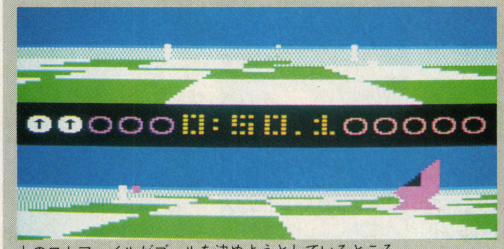
プレイヤーは、このボールブレイザーの競技者として、競技に参加する。究極のタイトルである「マスターブレイザー」というタイトルを手に入れるため、勝ち進んでいこう。画面は、競技者2人の視点からとらえた光景を同時に映し出している。制限時間以内に多く得点していたほうが勝ちとなる。同時に2つの画面が表示されているわけだから、2人でプレイすることも可能だが、コンピュータと対戦することもできる。プレイヤーは、自分の画面を見て操作するのだが、敵の画面も見て、敵の現在位置を知っているようにしたほうがゲームを有利に展開できる。競技スタートとともに前後左右に移動できるロトフォイルを操作して、ボールを奪い、そのボールをドリブルしつつ、敵のゴールにシュートする。敵の強さのレベルは全部で9段階あり、また、制限時間も1分から9分の間で自由に設定できる。

ゲームスタートとともに、ボールがフィールド上に出現する。敵のロトフォイルがこちらより早くボールをとった場合、そのボールか、あるいは敵のロトフォイルめざして体当たりをかます。

前方にボールが来ると、ボールは、黄色から赤に変わる。色が変わったボールは、コントロールしているということで、ロトフォイルの動きに従って移動する。ちょうど、サッカーでドリブルしているような状態に近い。この状態で、ボールを敵のゴールまでコントロールしていけば、得点になる。

サッカーと同じようにフィールドの端に2本のポールが立っていて、その間がゴールになっているのだが、このポールが、エンドラインの上を左右に移動している。だから、せっかく、ゴール前までボールを運んでも、ゴールは、端っこのほうに移動中だなんてこともあるから、要注意だ。

フィールドは平面であるが、スピード感あふれる3Dアクションを実感することができる。



上のロトフォイルがゴールを決めようとしているところ。

敵の妨害をかわしてゴールしたところだ。

問 ポニーキャニオン☎03-221-3161

移植コーナー

死霊戦線

ブラウニングの復活

ビクター音楽産業 PC-8801SRシリーズ ¥7,800円

MSX2のオリジナルソフトとして昨年暮れ発売され、好評を博した『死霊戦線』。コンバット・ホラーと銘打たれた、あの異色アクションRPGが、このほど新たにシナリオ、マップに改訂が加えられ、PC-88版に再登場した。その名も〝ブラウニングの復活〟――。

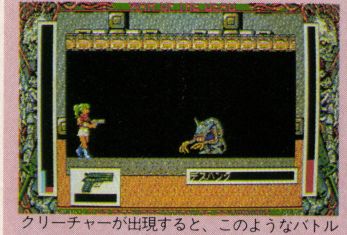
ストーリーのおさらい

ある日突然、その街――チャイニーズ・ヒルに何かが起こった。すべての通信、交通はとだえ、街に足を踏み入れた者は、二度と帰ってはこなかった。

政府によって派遣された陸軍一個中隊も、その例外ではなかった。軍隊さえまったく歯の立たない異常事態。科学者たちはそれを〝スーパーナチュラル・インベーション〟（超自然侵略）つまり現在の科学知識をこえた超自然的、霊的な現象と推論するしかなかった。もはや、最後の頼みの綱となるのは、軍に新設されて間もない超能力特殊部隊S-SWATのみである。彼らは、現存の武器に〝念エネルギー〟を封じることで、通常以上の破壊力を備えもつエキスパートチームだ。しかし、その百戦錬磨のメンバーたちも、チャイニーズ・ヒルにいどんで、次々と消息を絶ってしまうのであった。

残るは最年少の女性隊員ライラ・アルフォンただ1人。奇しくもチャイニーズ・ヒルに生まれ育った彼女は、潜在的な超能力は最高の戦闘レベルをもちながらも、まだその能力が完全に覚醒していない。はたして、何千人もの人間をのみこんでしまったチャイニーズ・ヒルには、何が隠されているのか。この怪異に満ちたスーパーナチュラル・インベーションに対し、彼女はたった1人でどう立ち向かうのか……!?

舞台となるチャイニーズ・ヒルの街。移動は4方向スクロール。



クリーチャーが出現すると、このようなバトルモードに。MSX版とちがって、現れるのはつねに1体。複数攻撃はなくなった。

ポニーテールを風になびかせ少女の孤高の戦い再び！

新しくなったゲーム展開！

主人公はもちろん、あのポニーテールのかわいい、ライラ・アルフォンちゃん。このゲーム、かわいいライラとクリーチャーと呼ばれるおぞましい異形のモンスターとの対比が、じつにいい味を出しているんだよね。

さて、MSX版と大きく変わったところをあげると、まず、日付と時間表示がなくなった。よって、昼夜のグラフィックの変化はない。銃器類の弾数切れはなく、いくらでも撃てる。ただし、敵クリーチャーによっては、効力のない銃器もあるので、敵によって武器を使い分ける必要がある。また、雑魚クリーチャーをいくらたおしてもレベルアップにはつながらない。特定のボスキャラをたおさなければならない。謎が深まり、アドベンチャー色がさらに濃くなった。

画面上にいる人物に接触すると、ウインドーが開かれ、メッセージが聞ける。重要と思われるセリフは要チェックだ。

登場人物、20数名、バトルモードに登場するクリーチャー、およそ40数ひき。当然、88版に見合ったグラフィックにかき直され、より、オドロオドロしい雰囲気たっぷりに仕上がっている。

ただ、プレイしてみて、ややちょっぴり難点に感じられたのは、最初から少々強い敵が現れるので、アクションがうまくないとすぐ死んでしまうこと。セーブはこまめにやっておこうね。

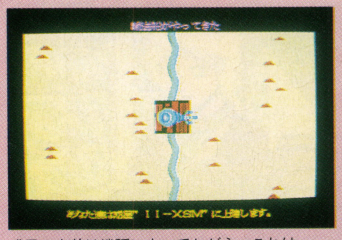
アイテム・セレクト画面。武器類へのPS処理を忘れずに。食糧、医薬品はPF値回復、トランキライザーはMF値の回復に用いる。

問ビクター音楽産業☎03-423-7901

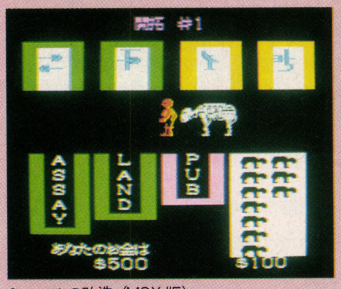
移植コーナー

ミュール

B.P.S. MSX$_2$,X1シリーズ ¥7,800円



惑星の名前は機種によってちがう。これはMSX$_2$版。

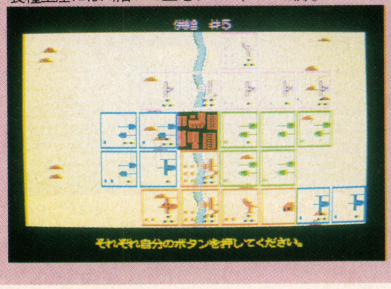


ミュールの改造（MSX$_2$版）。

いよいよ、あの楽しいファミリーゲームの決定版『ミュール』が、MSX$_2$とX1でも遊べるようになった。

本誌5月号でも、タクミとB.P.S.の人たち、大の大人が4人もそろってこのゲームに熱中しているさまをレポートしたけど、まったくもって『ミュール』はおもしろいんである。これだけのゲームを88ユーザーだけのものにしておくのは、じつに惜しいと、つねづね思っていただけに、今回の移植はまことに喜ばしいかぎりだ。もちろん、内容もほとんど88版と同じで、マルチプレイも楽しむことができる。

食糧生産には川沿いの土地がいい（MSX$_2$版）。



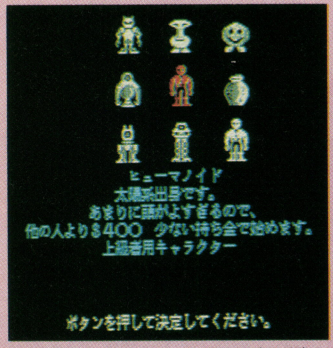
さて、『ミュール』について、なんにも知らない人もいるだろうから、ここで簡単に紹介しよう。もともとこのゲームは、83年にアメリカのエレクトロニックアーツ社から発表され、ロングセラーとなったものの移植版だ。『M.U.L.E.』という奇怪なタイトルは、〝Multiple Use Labor Element〟の略で、このゲームに登場する多目的万能労働ロボットのこと。

このロボットを資源開発用に改造して、未開拓の辺境惑星に産業を興していくわけだ。

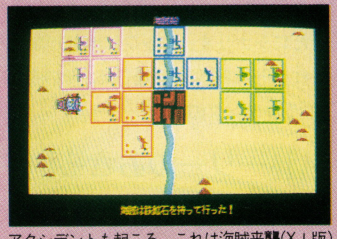
プレイヤーは4人までで、メンバーの足りないぶんはコンピュータが担当してくれる。だから1人でも十分に楽しめる。

ゲームのモードは3つ。ビギナーゲーム、スタンダードゲーム、トーナメントゲームが用意されている。3つのモードのうちいずれかを選び、ゲーム開始となるわけだが、まず、プレイヤーはそれぞれ自分の色と、キャラクター（8種類ある）を選び、お金、食糧、エネルギーを持ってスタート。そして、44に区切られた惑星の土地を、1ターンに1区画ずつ支給される。土地を得たら、町へ行きミュールを買い、自分の土地で興したい産業に合ったロボットに改造してもらう。そのミュールを自分の土地に設置して、生産準備完了。あとは見てるだけで、自動的に生産が行われる。惑星の産業には、食糧生産、エネルギー開発、鉄鉱石採掘、宝石採掘の4種がある。

山でワンパスを捕らえると、金が得られる（MSX$_2$版）。



8種のキャラから、自キャラを選択（X1版）。

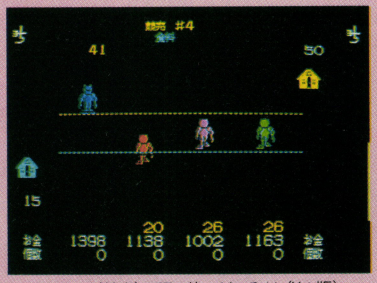


アクシデントも起こる。これは海賊来襲（X1版）。

各メンバーの資源開発がすむと、それぞれの生産物のオークションだ。生産量が発表され、売り手、買い手に分かれてセリが始まる。

ゲームは、需要と供給の経済理論にもとづいて展開され、12ターンくり返して最も多くの財産を残したものが勝者となるわけだ。

1ゲームに要する時間も約1時間と、手軽にプレイできる、魅力いっぱいのゲームだ。



オークション（競売）は頭の使いどころだ（X1版）。

問B.P.S.☎045-931-5815

スペースハリアー

マイコンソフト PC-8801SRシリーズ、X1シリーズ 7,800円

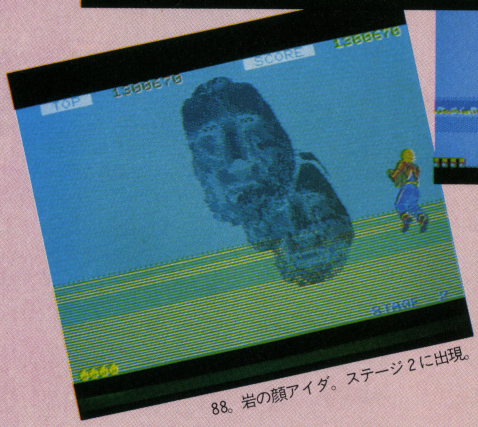
努力は認める。しかし、このグラフィックは……

88のタイトル画面。ここまでは文句なしなんだけど……。

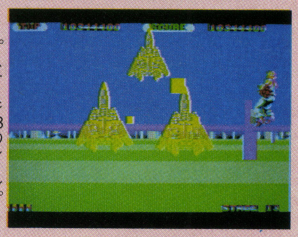
88。ステージ1のボス・スケイラだ。

X1。ステージ11のボスでガイコツの二首竜サルペドンだ。

X1。ステージ12のボーナス画面。ランチャーを撃ちまくれ！



88。岩の顔アイダ。ステージ2に出現。



X1。ステージ13のシーン。

移植はムズカシイ！

〝あの、ゲーセンのコーフンが再びよみがえる。大人気ゲームの『スペースハリアー』が、ついに88とX1に移植された！　マイコンソフトばんざ〜い！〟……と、ホントウはこう書きたいところなんだけど、そうそう手ばなしで喜べないんだよなぁ。今も、原稿用紙を前にしてウームとうなっている小生なのである。

もう、下火になってしまったけど、ちょっと前まで、『スペースハリアー』はゲーセンの王者であった。見物人がまわりに集まってくるため、ヘタクソな小生などは、それは恥ずかしかったくらいなのである。人気の秘密は何であったか？　もちろん、体感スタイルのコクピットや自動固定（オートロック）ランチャーを撃ちまくるハリアーの動きのスムーズさも重要なポイントだけど、なんといっても、グラフィックのすばらしさにあったんじゃないだろうか？　次々と押し寄せる敵キャラのリアリティー、ハリアーのカッコよさ、そしてきわめつけは、巨大なボスキャラの圧倒的な迫力！　雄大なスケールの大平原でくり広げられるバトルシーンは、実際にゲームしている人だけでなく、見物人をも魅了する大スペクタクルだったんだよなぁ。

すなわち、ボクらは本物の『スペースハリアー』を知っている。最高にうまいものを食べたあとで似たようなものを出されても食欲がわかないんだよネ。まして、マイコンソフトだ。以前、ゲーセン版以上ともいわれたX68000版を出したソフトメーカーの作だけに、もうちょっとガンバってほしかったなぁ、と考えこんでしまう……。

前置き（じつはこのページの主題かもネ？）が長くなってしまったが、そろそろ本題に入る。あとは画面写真を見てもらえばわかることだからネ。

88版もX1版も、操作性には問題がない。ハリアーはスムーズに、かなりのスピードで動かすことができる。ゲームステージは18面。5面と12面がボーナスステージで、各ステージの最後には巨大なボスキャラが立ちふさがる。最終ステージ18面は、ボスキャラが連チャンで出現し、かなりハードな戦いを強いられることになる。テンキーではむずかしいので、やはりジョイスティックが必要になるだろうネ。まあ、ドラゴンランドに平和をとりもどすため、〝いっちょうやったるか〟ってところ。

いろいろ書いたけど、移植には最大の努力が払われていることを強調しておく。とくにX1版は涙モノである。機械の容量の範囲をめいっぱいに使った力作であることはまちがいない。

問 マイコンソフト☎03-445-6111

移植コーナー

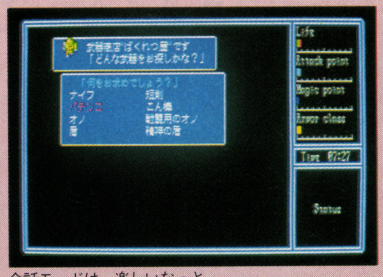
ハイドライド3

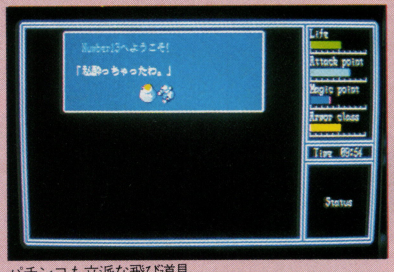
T&Eソフト X1turboシリーズ ¥7,800円

不可能が可能になっちゃったのだ！

森の中にある町の入り口。

町の中にはいろいろな店がある。


会話モードは、楽しいなっと。


パチンコも立派な飛び道具。

ダンジョン内のスポット処理もある。

えらいっ！T&Eソフトさんっ！

『ハイドライド3』がX1版として登場する。88版が出た当初、「X1版は技術的にずえったい不可能」とまでいわれていた『ハイドライド3』だけに、出るという話を聞いたX1ユーザーの喜びもアサシオならぬひとしおといったところだろう。不可能とされていたものをなんとかがんばって作っただけに、画面切りかえのスクロールはややぎこちない感じが残るが、それ以外はまったく88版と比べても遜色ない。ムリと思われていたものをなんとか移植してしまったのだからその努力は大いにかってあげてほしいものである。ストーリーについてはもうみんな知っているかもしれないが、とりあえずざっと説明しておこう。

『ハイドライドII』で、男の子が邪悪な意識の集合体である「エビルクリスタル」を粉々に砕き、フェアリーランドに再び平和がもどってから数世紀がたった。町は発展をしていき、人間の生活様式についていけなくなった妖精たちはその姿を森の中へと消していった。ある夜、フェアリーランドに巨大な火柱が立ちのぼる。火柱が立ちのぼった跡は、翌朝、大きな地割れとなって、不気味に口をあけていた。同じころフェアリーランドの別の場所において、触れた者を瞬間移動させてしまう奇妙な扉が出現していた。事態を重くみた修道僧は、1人の若者に原因究明を命じた。と、ここから物語は始まるのだ。

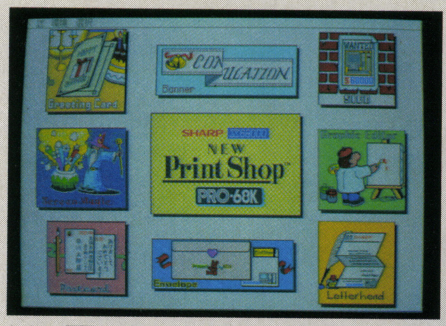
アクティブロールプレイングゲーム＝ARPGの先駆者として快進撃を続けてきたこの『ハイドライド』シリーズも、第3作目でいよいよ結末を迎えることになる。前2作にはなかった特徴がたくさんあるのだが、なかでもおもしろいのは、初めに選ぶ職業によって、各パラメーターののび方がちがうところだ。今までのRPGは、レベルがある程度上がってしまえば、ほとんど同じ戦い方になっていて、職業がちがうことの意味がないものが多かった。出てしまえば、なるほどあたりまえだと思ってしまう。ゲームの展開が職業によって変われば、それぞれの特徴がある遊び方ができて楽しい。ほかに、朝・昼・夜の概念をとり入れている。時間によってフェアリーランドの色が美しく変わっていく。単に色が変わるだけでなく、夜になると、敵の攻撃がはげしくなったり、適切に睡眠をとらないと、寝不足で腕力が下がってしまい、攻撃力が低下してしまう。逆に一晩眠れば体力がMAXまで回復する。街で眠ることによってデータがセーブされる、という機能がついている。飛び道具がついたのも、この『3』が初めて。魔法は、魔道師の館で、一定の経験値と引きかえに教えてくれる。経験値はレベルアップと、魔法を教えてもらうのと両方に使うことができる。魔法の種類も12種類と豊富でうれしい。広大な地上マップのほかに、地上200階の塔や、地下のダンジョン、天空の城など、ほかにもまだまだ、ファンタジーの常識を破るような世界も待っている。アクティブロールプレイングの最高峰のゲームである。

問T&Eソフト☎052-773-7770

X68000スクランブル

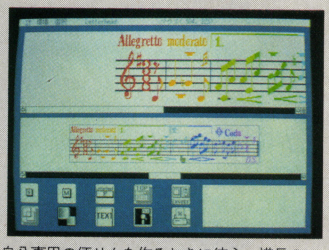
プリントショップ

シャープ　予価19,800円



タイトル画面は、ほかのシリーズとちょっとイメージがちがう。

ここまで凝ったツールなんて見たことない！　はっきりいって最強版のプリントショップだ！



自分専用の便せんを作るときに使う、横長のグラフィック。

こいつは、歌って踊れるホームユーティリティー！

「ねー、取材行ってくんない？」

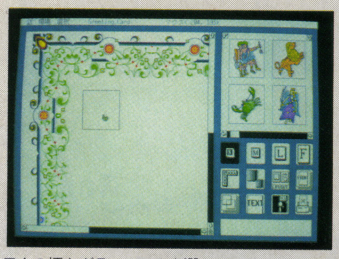
「モノは何ですか？」

「X68000の『プリントショップ』なんだけど……」

「は〜い♡　ダマシ行きま〜す！」

なんつったって、『プリントショップ』だもんね。えっ、『プリントショップ』を知らない？　それはかわいそうに。どれどれ、オジサンが教えてあげよう（コラコラ！）。

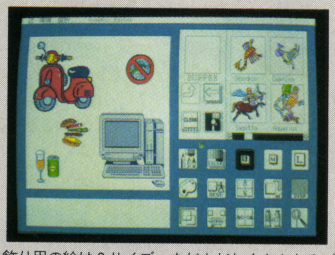
『プリントショップ』っていうのは、ひと言でいうと、プリンター・ユーティリティー。プリンターを使って、グリーティング・カードやポスターを作っちゃうソフトなんだ。プリンターって、リストを打ち出したり、ワープロの文書を出力するためだけにあるんじゃないんだぜ。


ワクの柄やグラフィックを選んではりつけるだけ。

今でこそ、プリンターを活用するツールやDTP（デスクトップ・パブリッシング＝文章やグラフィックをパソコンの画面上でレイアウトして、小冊子や新聞なんかを作ること）のソフトが流行しているけど、『プリントショップ』はその原型ともいえるソフトなんだ。

どんなことができるかというと、さっき書いたほかに、はがきや便せん、封筒、横断幕（だいたい、紙1枚に印刷して用が足りるものほとんどだ）を自由に絵や文字を入れて作れちゃう。カラーのプリンター用紙やプリンターにかけられるはがきも最近は手に入りやすくなったから、組み合わせて使えば暑中見舞いや年賀状なんて、お手のモン。

ちなみにIBM、AppleII／GS、Atari、Commondor、Macなどに幅広く移植されて、すでに世界じゅうで100万をかるーくこえる数が売れているということだ。


飾り用の絵は3サイズ。まだまだたくさんあるゾ。

国産機種でも、PC-98、PC-88、FM、MZ、X1の移植版が発売されているから、近くに愛用している人がいるんじゃないかな？

ビョーキの仕上がり！

かくいうダマシも『プリントショップ』大好き人間なのだ（アップル版だけど）。で、「開発途中で、向こうへ行って見てくるだけだよ」っていわれて、すなおに元気に見に行ってしまったわけだ。なにしろX68000だから、きっとふつうじゃないだろう（？）と、勝手に期待もふくらんじゃったもんね。

まずおどろかされちゃったのは、フルBGMつきってこと。こういうツールにBGMがつくのもめずらしいことだけど、それがタイトルメニュー画面、グリーティングカード、ポストカード、サイン、レターヘッド、エンベロープ、バーナー、スクリーンマジック、グラフィックエディター、セットアップとあるそれぞれのオプションすべてにちがうBGMがついちゃってるんだ。「うーむ、ハードがちがうとはいえ、サービスがイイなあ」と、思わずヨダレが……。ツールだからあっかるい曲ばかりで、マウスをにぎる手もウキウキしてくる。グラフィックのデータもプログラムも膨大なものだから、ディスクのアクセスに多少時間がかかっていたけど、なんのそのって感じ。

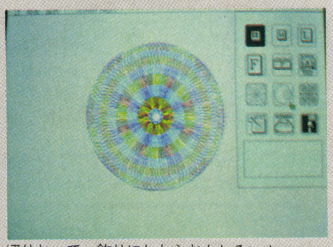
問シャープ☎03-260-1161

X68000 スクランブル

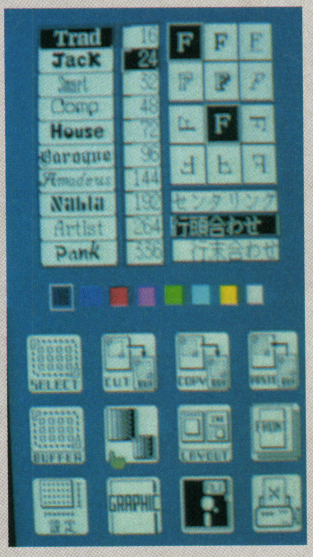
BGMの曲数にいたく感激していたら、「音声合成でしゃべるんですよ」って簡単にいわれちゃった。日本語と英語と京都弁(ノ)の3つのなかから選べるんだそうだ。操作ガイドすべて、というわけにはいかないそうだけど、ツールが話しかけてくるなんて、考えただけでも楽しい（京都弁というのは、マーケティングの河村さんが京都出身だからなんだって）。

ハードが変わったというより、なんとなく開発のみんなで遊んでるみたいだ。ツールという感じがしないもんね。もともと『プリントショップ』は「こんなもんかな一感覚」であつかえる、ツールというよりはゲーム感覚に近いソフトだったけど、それにいっそう輪がかかったようだ。だれでも使えて役に立つというブロダーバンドのホームプロダクティビティーの趣旨が拡大解釈されて、表に出てきたのかな？　「だれでも楽しくて役に立つ」なんてね。

X68000だから、グラフィックはもちろんそうとうなものなんだけれど、さらに驚異的な事実がありました。アルファベットだけなんだけれど、ベクター・フォントを搭載しているんだ。日本語関係はドット・フォントだと拡大していくとカドがギザギザになっちゃうよね。これは、字のデータを点で構成しているからしょうがないわけ（ふつう、スムージングといって、間をつないでキレイに見せたりする）。



切りとって、飾りにしたらおもしろいネ。



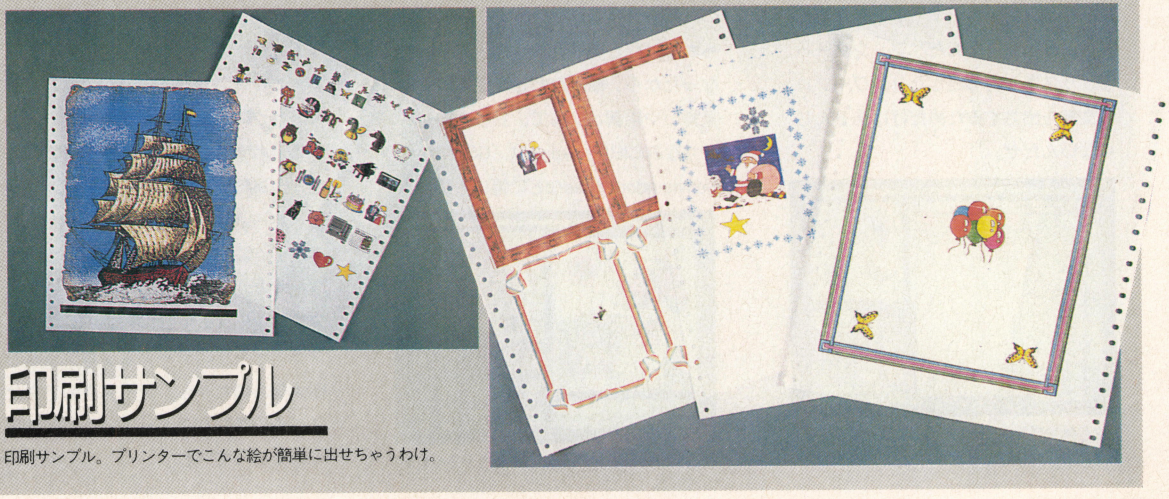
文字は、飾りをつけたり回転、鏡像も自由自在！

ベクター・フォントっていうのは、書き順をデータでもっている字のことをいうんだ。これなら、いくら大きくしても元の字と同じ形になる。そのかわり、データの量はとほうもなく大きくなるけどね。というわけで、アルファベットは、字体、修飾などがたくさんそろっている。確かに、漢字でこれをやったら大変だ。こういうとき、文字種の少ないアルファベットって、便利なわけね。

それから、ポスターなんかで背景に敷いたりするグラフィックを作るスクリーンマジックに、おもしろい機能がありました。内側に歯のついた丸いワクの中に、それより小さい歯車を入れ、適当な穴にえんぴつを差してグルグル回すと不思議な模様のかけるやつ。アレがグラフィック機能の一つとしてついているのだ。マウスで、たった4カ所ポイントを押さえるだけで、きれいな絵が画面の上に現れてくる（あんまり楽しいもんだから、取材中に何度もやらせてもらっちゃった）。

あくまでもツールの一種だから、こんなことができるといっても、使う側の創造力でいくらでも使いみちがふえるから、ただの「暑中見舞い印刷ソフト」だと思ってもらっては困るのね。カラープリンターで出力したサンプルももらってきたから、それを見て、「おっ、こんなことができそうだぞ」って思ったなら、まずできると思ってまちがいないよ。

使い方簡単、できあがりバッチリだから、プリンターが寝ていることが多い人には絶対おすすめ。ちなみに『X68000版プリントショップ』は、『PRO-68K』のシリーズとして、シャープから発売されるんだって。



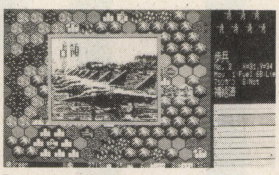
印刷サンプル

印刷サンプル。プリンターでこんな絵が簡単に出せちゃうわけ。

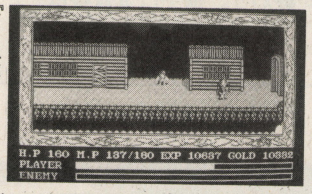
SOFT RADAR

BEST SOFT 30

「めぞん一刻完結編」



「スーパー大戦略」



『イースII』

夏休み、元気でパソコンしてる？　で、相も変わらぬファルコム勢の強さ……考えさせられちゃうね。そのなかで、『めぞん一刻完結編』が一挙に3位、なかなかご立派！　さて、今月末にようやく『サバッシュ』発売予定。乞うご期待！

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	152	16	321	イースII	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturbo、FM77AV、MSX_2
2	42	7	426	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturbo
3	39	96	44	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ
4	38	26	187	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、XIturbo
5	27	4	552	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ、MSX、MSX_2
6	24	2	812	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM-7シリーズ、MSX_2
7	17	13	364	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ、FM77AV
7	17	61	80	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
9	14	183	14	ARCUS	ウルフチーム	RPG	PC-88Rシリーズ
10	9	103	35	源平討魔伝	電波新聞社	アク	X68000
10	9	27	179	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM77AV
12	8	60	83	ジンギスカン	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturboシリーズ、MZ-25、FM77AV
12	8	166	17	パロディウス	コナミ	アク	MSX
14	6	64	73	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、FM77AV、XIシリーズ、X68000、MSX_2
14	6	77	55	プロ野球FAN	日本テレネット	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIturbo、FM77AV、MSX_2
14	6	272	6	アンジェラス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ、88VA
14	6	118	28	アルギースの翼	工画堂	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ
14	6	34	144	ゼリアード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ、XIturboシリーズ
14	6	161	17	パワフルまあじゃん	データビーソフト	思考	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ
14	6	8	424	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM-7シリーズ、MSX
14	6	220	9	激突ペナントレース	コナミ	スポ	MSX_2
14	6	173	15	シルバー・ゴースト	呉ソフト	RPG	PC-88Rシリーズ
14	6	54	89	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-60シリーズ、X68000、FM77AV
14	6	272	6	ファンタジーIII	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ
14	6	272	6	ヨコスカウォーズ	ログイン	ツール	PC-88Rシリーズ
26	5	6	501	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM77AV、MSX、MSX_2
26	5	21	231	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ、FM77AV
26	5	11	391	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM-77、MSX_2
26	5	24	208	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FM-77、MSX_2
26	5	55	86	抜忍伝説	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、MSX_2
26	5	18	280	ダ・ピンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ、98シリーズ、XIシリーズ、FMシリーズ
26	5	319	5	陽あたり良好	東宝	アド	PC-88Rシリーズ、MSX_2
26	5	231	9	サジリ	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ、X2シリーズ
26	5	90	46	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	PC-98シリーズ
26	5	220	9	バトルゴリラ	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ

7月8日現在の集計です

■機種の略称　PC-60→PC-6001、PC-66→PC-6601、PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR以降、PC-98→PC-9801、II→mkII、MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

ランダムファイル

夏のボーナス商戦を迎えるころは、新製品の発表の端境期に入っているので、今月のお知らせは少なめ。季節感がなくなっているというけれど、エレクトロニクス機器の現れどきに季節を感じたりする。というわけで、ふと気がつくと今年も半分が終わり。前半は金賢姫ほど世の中を騒がせる新製品も見当たらなかったようだけれど、後半はソウルオリンピックをこえるビッグな話題はあるかな？

ハードウェア

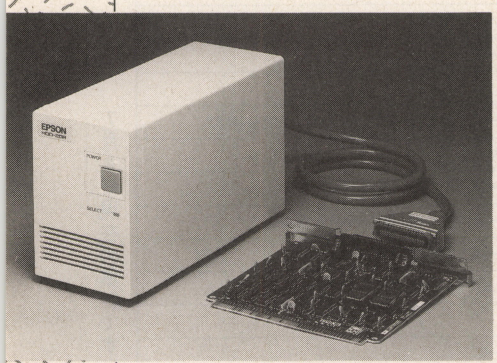
AIF機能内蔵 20Mバイトハードディスク HDD-20R

セイコーエプソン(株)は、オートインテリジェントフォーマット（AIF）機能を内蔵した20Mバイトターミナルハードディスク「HDD-20R」を発売した。パソコンではいかに多量のデータをすばやく正確に処理、保存できるかが大切なポイントだが、これを実現するためにハードディスクが普及しつつある。HDD-20Rは先に発売した40Mバイトタイプの下位機種になる。

オートインテリジェントフォーマット機能というのは、イレギュラー（不良）トラックが発生しても、簡単に代替トラック処理が可能となるものだ。

拡張フォーマット機能をもち、DOSを混在させて使ったときにも、メニュー画面によりどのDOSから起動させればよいかを選択できる。

3.5インチドライブを採用しているので、93×150×280㎜のコンパクトなボディーとなっている。価格は12万8000円。(問い合わせ：0266-52-3131)



文書作成能力向上 グラフィック機能装備 OASYS5機種

富士通(株)は文書作成能力やグラフィック機能を大幅に向上させた日本語ワープロとして「OASYS 30AFⅢ／30SFⅡ」、「OASYS Lite F・ROM　11D／11」の4機種と、文書作成専用に「OASYS Lite F・ROM 10S」を発売した。

「OASYS 30AFⅢ／30SFⅡ」は、見出し語や文中のキーワードを自動的にぬき出し、画面上で確認できる〝アウトラインプロセッサー〟の機能をもっている。

これにより、文書を作りながらその文書の全体構成や流れを確認できる。

さらに、再構成したいときや一部を削除したいときには、ぬき出した見出し語を移動したり削除するだけで、本文もそれに合わせて自動的に再編集できる。長い文書の作成が効率よく行える。

グラフィック機能では、点・線・面を自由に描くことができ、スキャナーで読みこんだイメージ画像を修飾できるなど、絵や図が作成しやすくなっている。

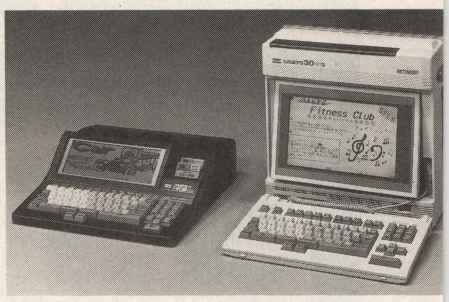
また、個人でワープロを使用するため、〝セクレタリー機能〟と呼ばれる機能を備えた。

スケジュール管理、メモ機能、自動電話機能、カレンダー機能、カルク（計算）、カード管理、文書フォーマット45種、22種のグラフ作成などの機能を搭載している。

さらにオプションで、パソコン通信、FAX送信、マルチプランなどが使える。

「OASYS30AFⅢ」は、高輝度バックライトつき液晶ディスプレイを搭載したラップトップ型。価格は22万8000円。

「OASYS30SFⅡ」は、CRTを採用したコンパクト・デスクトップ型。19万8000円。



「OASYS Lite　F・ROM　11D／11」は、F・ROM（フロム）カードで機能がふやせるタイプ。

このクラスで最大のA4判28ページの大文書容量を実現している。また、手がき感覚でグラフィックが作れるドロウ機能を搭載した。

F・ROM　11Dはバックライトつき液晶ディスプレイ方式。価格は13万8000円。

F・ROM　11は反射型液晶ディスプレイ式。価格は12万8000円。

「OASYS Lite F・ROM　10S」は、このクラスで最高水準のA4判12ページの本体文書容量をもつ。価格は9万4800円。

新製品5機種はいずれも〝メモ機能〟を搭載した。

これは、1つの文書作成中文書とは別の領域に書きこめる機能で、これをワンタッチで画面に表示でき、またそのまま印刷することができる。文書作成用以外にも、電話番号や頭に浮かんだアイデアを自由にメモし、あとで内容の確認や整理をすることができる。(問い合わせ：03-216-3211)

テープ振動をシャットアウト 高性能デッキ XK-005

アイワ(株)は、A.M.T.S.(Anti Modulation Tape Stablizer)という独自の新技術

を搭載したテープデッキ「XK-005」を発売した。

オーディオの音質をよごす要素の一つにテープの振動などにより引き起こされる変調雑音がある。

こうした問題に対してA.M.T.S.は、カセットハーフ全面を約1kgの力で圧着することによって振動を抑えることに成功している。その結果、テープ走行が安定し雑音を大幅に減らすとともに、左右の音の分離度を向上させている。価格は6万4800円。(問い合わせ：03-835-1207、商品広報担当)

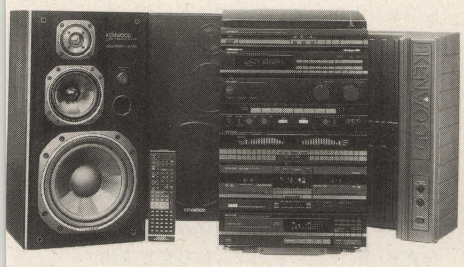
本格デジタルAVアンプミニコンポ
ROXY DG77/DG99

(株)ケンウッドは、ミニコンポのROXYシリーズ89年型モデルとして「DG77」と「DG99」を発売した。オーディオの主流となったミニコンポは来年も好調を続けそうだ。

このミニコンポは本格的デジタルAVアンプを搭載した。光ファイバーコネクションで、CDやDATとダイレクトにつながる。CD、BS(衛星放送)のデジタルインに対応してサンプリング周波数を32k、44.1k、48kHzと自動切りかえする機能をもつ。CD RECスイッチをもち、ほかのソースをききながらCDダビングが可能だ。業界で初めて、フロント／リアのツイン電動ボリュームを採用した。映像入力4系統、出力2系統をもつ。

光出力CDプレイヤーは、光ファイバーデジタル出力を行う。CCRSエディット・プロによりレベルコントロールおよび時間管理が可能だ。テンキーによるダイレクト選曲が可能で、最大20曲のランダム・プログラムメモリーをもつ。

そのほか、ドルビーB／C内蔵のダブルカセットデッキ、3ウェイスピーカー、シンセサイザーチューナー、AV対応記憶型リモートコントロールなどが組み合わされている。DG77は25cmスピーカーで価格は24万7000円、DG99は27cmスピーカーで価格は26万5000円。(問い合わせ：03-486-5520、広報室)



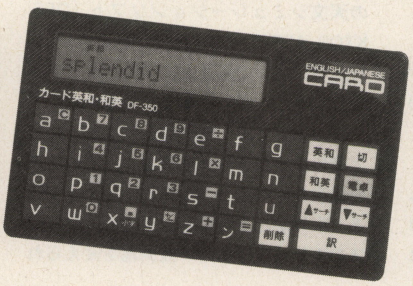
海外旅行必携1枚2役
カード英和・和英

セイコー電子工業(株)は、英和辞書と和英辞書のどちらにも使える電子辞書「カード英和・和英」を発売した。この電子辞書シリーズは〝コノサイズ　ディクショナリー〟と名づけられていて、これまでに英和、和英、独和、仏和の4タイプがある。

「カード英和・和英」は、英和の場合1万1091語、和英の場合5277語の見出し語をもっている。英和辞書機能を使うときは、調べたい英単語のスペルをキー入力するだけで日本語の訳がカタカナ表示される。いろいろな意味をもつ単語には複数の訳が用意されている。また、スペルがまちがっていても、スペルの似ている単語を探して表示するので、簡単にすばやく単語を引くことができる。さらに調べたい単語に関連する熟語を探したり、過去形や比較級などの変化形から単語を引くこともできる。

和英辞書機能を使うときは日本語の単語をキー入力すると、英語訳が表示される。入力の方法は、ローマ字入力カナ変換だ。「鼻」と「花」のように同音異義語の場合は、区分のために注釈がついているのでまちがって引くことがない。

大きさは、幅91×高さ55×厚さ4.6mmの名刺サイズ。ふつうの電卓と同じように8ケタまで四則演算もできる。3分間操作しないと自動的に電源が切れるオートパワーオフ機能つきなので、電池をむだに消費しない。価格は6800円。(問い合わせ：03-684-5509、広報室)



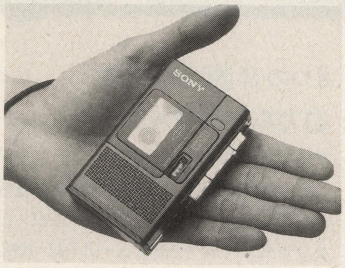
手のひらにスッポリ話すときだけ録音
マイクロカセットM-88

ソニーは、名刺サイズのマイクロカセットコーダー「M-88」を発売した。幅63×高さ92.2×奥行き26.7mmというコンパクトさなので、胸ポケットに入れることもでき、会議や取材のとき、まわりの人を気にせず録音できる。

マイクロホンは、口述録音に適した内蔵マイク、インタビュー・会議録音に適したリモコン部に内蔵された外部マイク、電話で相手と話をしながら録音できるイヤホンマイクの3種類がついていて、使い方に応じて選べる。

音声を感じると自動的に録音を開始し、音声がなくなると自動的にストップするV.O.R.(Voice Operated Recording)機能を内蔵しているので、テープのムダな消費を防ぐ。

テープスピードは、1.2cm／秒と2.4cm／秒の2スピード切りかえ。マイク感度も、High、Middle、Lowの3段階切りかえ機能がついている。価格は2万600円。(問い合わせ：03-448-3311)



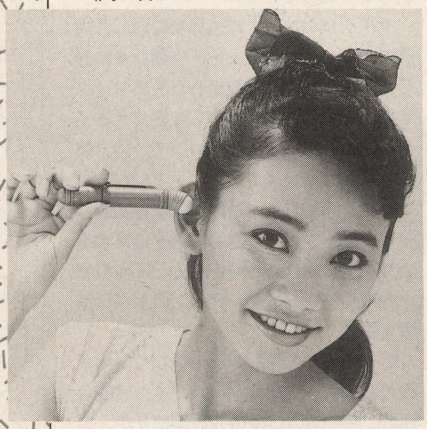
ながら族のツール耳当て携帯ラジオ
授業中・勤務中

プラチナ萬年筆(株)は、〝ながら族〟のための耳当て携帯ラジオ「授業中・勤務中」を発売した。スタイルは一見ちょっと太めの万年筆。イヤホンがなく、片方を直接耳に当てるだけできけるので、授業中や勤務中でも、だれにもわからず、とがめられずにきけるというわけ。「万年筆でも耳にはさんでいるのかな？」と思われてしまうラジオらしくないラジオだ。ただし、もし先生にばれて怒られてもプラチナ萬年筆は責任をとってくれない。

直接耳に当てる部分（イヤーパッド）はイモムシの形をしたゴム製だ。ヒダヒダの先端からニョキリ丸い頭が出ている。〝イモムシ〟なのか〝何〟なのかと考えて、思わずニヤリとしてしまう。

色は黒ボディーに黄色のイヤーパットのほか、ダークグレー（ボディー）に淡いピンク（イヤーパッド）、ウォームグレー（ボディー）に濃いピンク（イヤーパッド）、白（ボディー）に赤（イヤーパッド）の4種類。

サイズは太さ17㎜、長さ109.5㎜、価格は1980円。現在はAMだけだが、9月にはFMもきけるものが発売されるそうだ。（問い合わせ：03-834-3416）



8つの音源回路内蔵 迫力あるデジタルシンセ

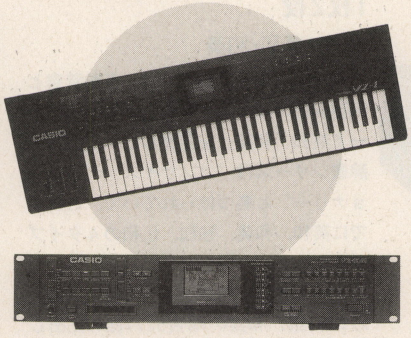
カシオVZ-1

カシオ計算機はipD音源というものを使ったデジタル・シンセサイザー「VZ-1」とシンセサイザー・モジュール「VZ-10M」を発売した。ipD音源というのは音源回路を1音色について8個もち、その組み合わせ方法によってさまざまな波形をつくる方式だ。これを使うことによってこれまでのデジタル・シンセサイザーでは苦手とされていた〝太い音〟、〝厚みのある音〟を表現することができる。生楽器に近いリアルな音色、さまざまな音のバラエティー、歯切れのよさ、印象深さなど、豊かな音が楽しめる。

最大4つの音色データを自由に配置できるコンビネーション・モードをもつ。音色を重ねて新しい音をつくり出す〝ミックス〟、鍵盤上に複数の音色をふり分ける〝キー・スプリット〟、鍵盤のタッチの強弱で音色を切りかえる〝ベロシティ・スプリット〟などの機能をもっている。さらに鍵盤のタッチやポジションで、しだいに音色が変化するさまざまな〝クロス・フェイド〟効果ももっている。それぞれの設定しだいで、プレイヤーの感性に音が敏感に反応するという感じだ。

このVZシリーズはすでに発売されているギター・シンセサイザー「PG-380」と共通のipD音源を採用している。これによりRAMカードを介してVZシリーズでつくられた音色をPG-380で演奏することもできる。

価格は「VZ-1」が14万8000円、「VZ-10M」が12万8000円。（問い合わせ：03-347-4811、広報室）



ソフトウェア

グラフ作成ソフト AX用 マイクロソフトチャートVer.3.1

マイクロソフト（株）は、AX仕様パソコン対応ソフトとして、グラフ作成ソフトの「マイクロソフトチャートVer.3.1」を8月下旬から発売する。「チャートVer.3.1」は、使いやすさや、さまざまな表現力、表計算ソフトからのデータ自動読みこみ機能などで好評だという。

このAX用では、規格統一されているAXマシンならデータの互換性があるのはもちろん、128色表示に対応する。価格は4万8000円。（問い合わせ：03-221-7074、第一営業部）

パソコンがプラネタリウムに 天文シミュレーションソフト

DESKTOP ASTRO NAVIGATOR

（株）アスキーは、PC-9800シリーズ対応の天文シミュレーションソフト「DESKTOP ASTRO NAVIGATOR」を発売した。パソコンの画面上にプラネタリウムをつくることができるというものだ。

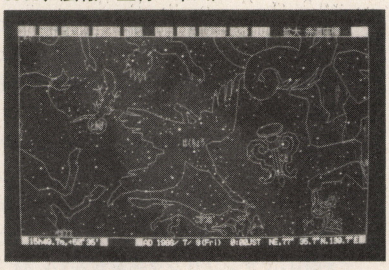
このソフトは、季節の変化などに応じて変化する星空を、地球上の任意の地点の任意の時刻をとってシミュレートできる。世界地図を表示し、その上からマウスのクリックによって観測地を変えられる。

天文データは恒星については全天8700個（6.5等星まで）、スペクトル型、星名はバイエル名とフラムスチード番号で3114個、星の固有名は257個だ。これらの日周、年周運動と歳差による位置変化を計算できる。太陽系の天体については、それぞれの軌道を表示、日食、月食、月の満ち欠け、内惑星の日面通過、掩蔽を再現する。彗星や8つの流星群、星座・星雲についてもサポートしている。

トラッキング機能により太陽、月、8惑星を自動追尾できる。

プラネタリウムのような解説をする自動解説ファイルを多数収録している。また独自につくることも可能だ。

表示モードとして、実際に星空を見た感じに近い〝拡大モード〟、全天360度を一度に見ることができる〝全天モード〟、地平線をシミュレートした方位・高度の座標で表示する〝地平座標モード〟、全天も天球儀のように赤経・赤緯の座標で表示する〝赤道座標モード〟を備えている。価格は9,800円。（問い合わせ：03-797-6506、広報　上村・市川）



変形や飾りも思いのまま イメージプロセッサー

言図

（株）東海クリエイトは、PC-9800シリーズ用の文字／図形イメージプロセッサー「言図」を発売した。イメージプロセッサーというのは、ワープロのなかでも文字の種類も豊富で図形にも対応するなど、表現力を重視したものだ。

「言図」は画面上のデータと印刷されたものを完全一致させるため、文字データをフォントディスクでサポートした。また英数文字はつめ打ちや行頭行末の禁則処理も行うことができる。

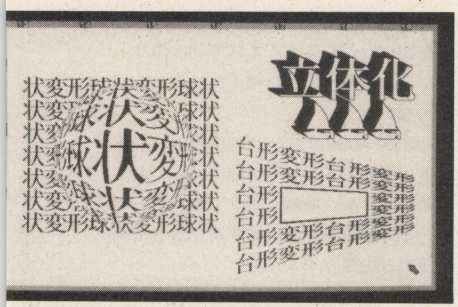
「言図」に添付されている文字フォントは32／24ドット明朝体、24ドット丸細ゴシック体の3種がある。32ドットのフォントを使用すれば通常のドットプリンターでもレーザープリンターなみの高品位な文字が打てる。さらにこれらを立体化

したり影文字、斜体文字や太字に装飾することができる。

編集領域は最大345×999㎜まであり、縦横回転印刷ができるので、ポスターや新聞など大きなものでも作れる。文字の大きさも12～320ドットまで2ドット刻みでなめらかに拡大・縮小でき、さらに拡大コマンドを使用すれば、指定用紙いっぱいまで拡大できる。文字飾りは立体文字、影文字、袋文字、斜体文字、太文字をもち、特集編集は立体化、球状変形、台形変形、傾斜変形・任意角回転、鏡反転、ソフトフォーカス、円形指定などの機能がある。

図形編集用に点、線、直線、ボックス、ラウンドボックス、円、連続直線などを装備している。ペン先は、丸ペン、角ペン、白ぬきペン、エアブラシ、パステルペン、乱線ペンなど18種類をもつほか、ユーザー定義も可能だ。タイリング（スクリーントーン）は、濃度・16階調トーンなど21種類とユーザー定義をもち、編集は複写、拡大、縮小、回転、グラデーションなどをもつ。

「言図」は他ファイルとしてMS-DOSのテキストファイルが読みこめるので手持ちのワープロソフトやデータベース、表計算などのソフトで蓄積されたデータをとりこむことができる。価格はフロントプロセッサーの有無により、2万5000円と2万8000円。（問い合わせ：03-456-4610、インフォメーションセンター）

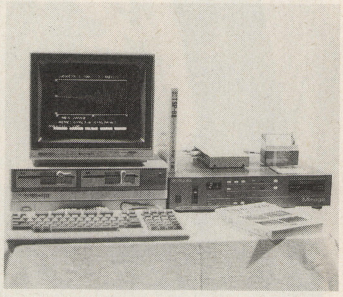


シンセをエディット
PC-8800シリーズ用
TSP-88

トニックス・ラボラトリーは、PC-8800シリーズを使用して、有名なアメリカのエンソニック社製サンプリング・シンセサイザー「ミラージュ」をエディットするためのソフト「TPS-88」を発売した。先にPC-9800シリーズ用の「TSP-98」が発売されているが、今度はどちらもハンドドローイング機能つきとなっている。

このソフトは、ミラージュ内部のパラメーターやサンプリングデータをMIDIインターフェースを通してパソコンに呼び出して画面上に表示したり、その値を修正してミラージュに返すことができる。パソコンの大画面を生かした視覚的な編集ができ、複雑な設定作業が難点だったサンプリング・シンセならではの設定作業を容易にスピーディーに行える。

サンプリング波形はカラー表示され、縮小表示機能や手がき修整機能をもつ。またディスプレイ画面のハードコピーが可能だ。価格は3万8000円。（問い合わせ：03-307-6513、篠田）



実験・観察に便利
グラフ作成ソフト
GRAPH NOTE

（株）福武書店ニューメディア研究所は、リアルタイムグラフ作成ソフト「グラフノート」を発表した。PC-9800シリーズ（384Kバイト以上）対応で、グラフにしたいデータを表に書き入れるだけで自動的にグラフがかけるというソフトだ。

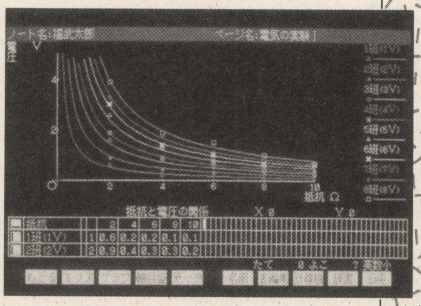
マサチューセッツ工科大学のメディア・ラボなどの協力により最新のインターフェース研究をもりこんで開発したもの。学校教育の場でグラフを作ることを助け、グラフを使った新しい授業を可能にするものだ。

「グラフノート」は、実験や観測などで計測した値を記入すると、すぐにグラフに点がプロットされ、また逆にグラフに点をプロットすると同時に数字が記録されるといったように、数値とグラフが1対1で対応した処理ができる。また、プロット点に対し、自動的に最適な近似曲線をかかせることも可能だ。

グラフの目盛りは、プロットされる値の最大値によって自動的に制御される。逆に目盛りの最大値・最小値を任意に指定することも可能だ。

複数のデータをグラフ化し同時に表示する機能ももっている。何班かに分かれて進めている実験のデータを、グラフの上で比較することもできるわけだ。

日本語ワープロ機能をもっているので、グラフや表への文字の書き入れが自由。かな漢字変換辞書は、理科学習用に主要な理科用語を選定している。プロットマークや線の色と種類、軸名、単位、コメントの記入、データ名の表示、格子線の表示など、グラフを美しく仕上げる機能もさまざまだ。価格は1万8000円。（問い合わせ：03-262-3400、中野）



FORTRANに翻訳
自動変換ソフト
C-77

（株）LIFEBOATはFORTRANで書かれたプログラムをC言語に自動変換するソフト「C-77」を発売した。

コンピュータのプログラム言語のなかでFORTRANは、科学技術計算などに使うために1956年に開発され、長い間、主要な位置にあった。したがって、FORTRANで作られたソフトウェアは膨大な蓄積となっている。

C言語はこれより新しく開発された言語で、コンピュータを効率よく動かすため、利用される分野が急速に広がっている。パソコンでもC言語でプログラムを開発するケースがふえてきた。

これまで、FORTRANで書かれたプログラムをパソコンに移植するためには人手に頼っていたが、大変な作業となっていた。ところがC言語は移植性が非常に高いことから、最近ではこれに書きかえるユーザーも多くなっている。

「C-77」は、100%の変換が可能で、変換されたCコードは移植性、効率性にすぐれているという。

対象機種は、PC-9800シリーズ、FMRシリーズなどで、MS-DOS ver.3.1以降の環境とされている。価格は30万円。（問い合わせ：03-293-4717、広報室　山村）

新製品テストルーム

「FMパナアミューズメントカートリッジ」SW-M004

7,800円

これでゲームも迫力満点

松下電器から、S-RAMパックとFM音源を1つにまとめたユニットが発売された。その名も「FMパナアミューズメントカートリッジ」（以下FMPACと略記）だ。

すでにMSX-AUDIOユニット（FS-CA1）が発売されているけど、これはいかにもA1専用という感じで、その特殊な形のために事実上使用できない機種もけっこうあった。

でも、今度のFMPACはふつうのロムカートリッジよりちょっと大きいだけだから、どんな機種にだって使用できるのだ。

せっかくMSX-AUDIOが出たのに使えなくて涙をのんでた人にとっては、じつにうれしい知らせだ。

それに、なんといっても値段が安い。MSX-AUDIOが3万4800円とA1本体より高かったのに対して、こちらは7800円とゲームソフトと同じくらいしかしないのだ。

S-RAMカートリッジが3800円だったから、FM音源の部分だけだとたったの4000円って計算になる。これは絶対に買うっきゃないぜ。

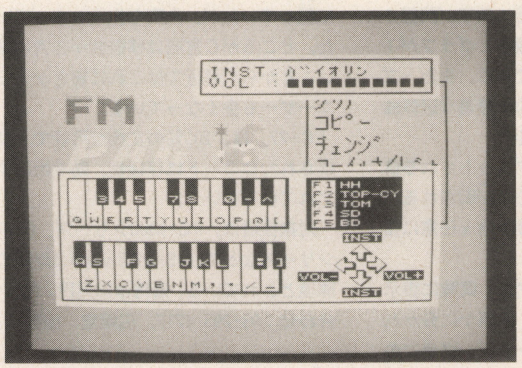
で、気になるのは性能だけど、FM音源部そのものはMSX-AUDIOとまったく同じだと思っていい。つまり2オペレーターの音源が全部で9つ入っているわけだ。これをFM9音として使ってもいいし、FM6音＋リズム（ドラムなど）5音として使うこともできる。もちろんMSX本体のPSGも同時に鳴らすことができるから、今までPSG3音しかなくてさびしかったMSXの音が、一気ににぎやかになるのだ。

この音源はもちろんBASICからコントロールすることもできる。初期設定などのコマンドがMSX-AUDIOのものとはちょっとちがうけど、MML自体は同じだから、MSX-AUDIO用のプログラムをコンバートするのも簡単だ。

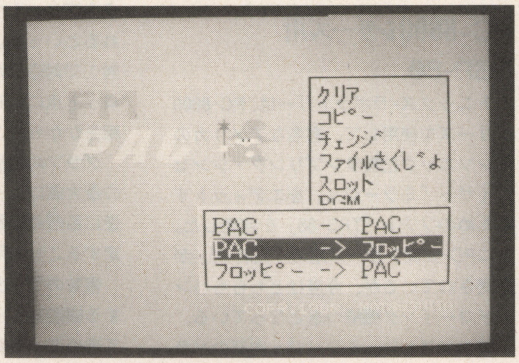
音色は全部で64ある。楽器以外の効果音がけっこうふくまれているのは、ゲームに使うことを考えたからかもしれない。

MSX-AUDIOにあってFMPACにない機能は全部で3つ。1つはADPCMによるサンプリング機能。もう1つはキーボード（鍵盤）をつないで演奏できる機能。それと内蔵ソフトだ。

だけどキーボードはやたらと高いからなかなか手が出にくいし（ちょっと



◀簡易シンセサイザー機能も。



▶ユーティリティー画面。

したシンセなら買えてしまう値段だ)、サンプリング機能は確かにいいけれど、使いこなすのはかなりむずかしい。そんな機能はあっさり捨ててしまって、極力値段を下げたのがFMPACなのだ。なによりもFM音源が今までの4分の1以下の値段で買えるってのは大きなメリットだ。

ソフトについては、今後FMPACに対応したものが出てくるから(BIT²の『シンセサウルス』など)、中途半端なものを内蔵して値段を高くするより賢い選択だったといえそうだ。

FMPACのもう1つの機能はS-RAMによるゲームのセーブができることだ。

最近ロム版のゲームではセーブにS-RAMPACを利用するものがふえてきているけど、2つのゲームをセーブすると、一方が消えてしまったりして不便なこともあった。

そんなときに便利なのがこのFMPACに内蔵のソフトだ。これを使うとS-RAMの内容を別のPACやディスクに移したりすることができるから、2つ以上のゲームをセーブしたいときには重宝するぞ。

このFMPACの音源に対応したゲームもこれから続々と出てくることだし、今後FMPACはMSXユーザーにとって必需品になるんじゃないだろうか。やっぱりPSGとFM音源じゃ、同じゲームでも迫力が全然ちがってくるもんね。

ジョイハンドル FS-JH1　19,800円

気分はもうレーサー

続いて紹介するのは、ジョイハンドルだ。これはもうカーレースのために生まれてきたコントローラーといった感じで、これを使えばレーシングゲームを雰囲気たっぷりに楽しめるのだ。

まず上にAI本体がのるほどの大きなボディー。これでハンドル操作時の安定性を保っているわけである。でもそんなに重いわけじゃないので、あまり急な操作をすると動いてしまう。

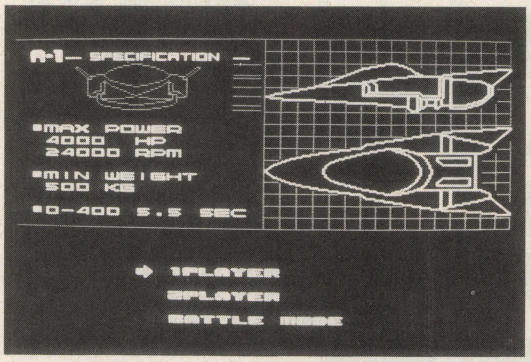
ハンドルの上部には左右にボタンがついている。これでアクセルとブレーキを操作するのだ。また、このボタンは連射機能もついているから、カーレースだけじゃなくシューティングゲームにも使えそうだ。

あと、スイッチを切りかえると、左側のジョイスティックを使うこともできる。

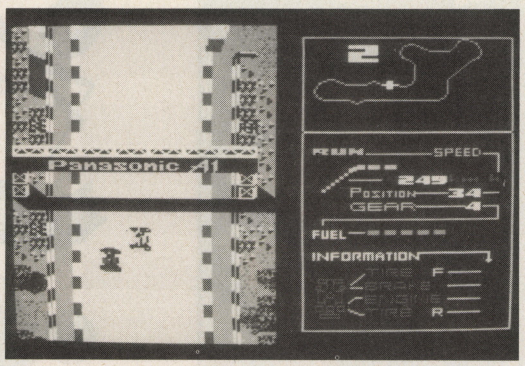
こういうレースのためのコントローラーだから、すぐに遊べるようにソフトもちゃんとついてくる。同梱のソフトは『AIスピリット』だ。これは、じつはコナミの『FIスピリット』そのもので、名前のFをAにかえただけなんだけど、車の選択のところで、レディーメイドの車にスーパーカーが3台加わっているところが新しい。

ゲームのほうはストックカーレース、ラリー、F3、F3000、FIと種類があって、それぞれ2人で競い合うバトルモードもついている。

とにかくキーボードやジョイスティックとちがって操作性はバツグンだから、思わずレースに熱中しちゃうんである。車の免許を持っている人は、これで遊んだあとしばらく本物の車に乗るのは控えたほうがいい。ついゲームのつもりで運転すると危険だからね。



◀スペシャル仕様もある。



▶臨場感は、サスガ!

巻頭言

エンサイクロペディア 光

光イクシクロペディア LIGHTOLOGY

光とは？

光は、比較的波長の短い（したがって、周波数の大きい）電磁波である。ふつう、波長が0.4〜0.7ミクロン程度にある可視光線――要するに目に見える光のことをいうが、紫外線や赤外線などをふくめていうことも多い。

波長の話のついでにいうと、一定の波長の光は、ある決まった色感をあたえる。したがって、波長のそろった光のことを単色光、単色光が集まった光のことを複合光という。太陽の光は複合光で、プリズムを通して見ると、単色光が連続にならんでいるのがわかる。これをスペクトルといって、雨上がりに見える虹と同じものである。ごくフツーの光は、波長のバラバラな光の集まった複合光である。

真空中では、秒速約30万km[注1]（正確にいうと、29万9790.2±0.9km／sec）、物質中ではその1／n（nは、その物質の屈折率）になる。真空中の光の速度は、あらゆる速度のなかで最も速く、そのスピードは絶対に変わらない[注2]。有名なアインシュタインの相対性理論によれば、どんな物体でも光の速度（光速度）より大きな速度をもつことはできない。そのため、物理学では光の速度は普遍的な定数として使われる。ちなみに定数Cで表される[注3]。

光の正体

キリスト教では、「光あれ！」と神がのたまったことにより、光ができたことになる。しかし、実際、光がこれだけ安直にできたら何も問題がないわけだけど、物理学的に見ると、光というのは、じつはヤッカイなシロモノだったりするのだ。

ギリシャの哲学者、アリストテレスは、「光は波ではないか」とニラんでいたらしいが、科学的にそのことをいったのは、19世紀の科学者、ホイヘンスである。一方、古典力学の御大、ニュートンは、光粒子説を展開。ここに、光は波動なのか、それとも粒子か？　という一大論争の幕が切って落とされたのである。

第1ラウンドは、ニュートンの権威により、粒子説の勝利。しかし、偏光や干渉を起こすことなど、むしろ波動説のほうが説明しやすい現象もあり、フレネルやマリウスらによって、精密な実験にもとづく波動説が提出される。ただし、光を音波と同じ弾性波として考えたため、真空中を進む光については、エーテルという特殊な媒質[注4]を仮定しなければならなかった。このエーテルは、固体の性質をもち、しかも運動する物体になんの抵抗も感じさせないほど希薄であるという、じつに不気味なシロモノであるが、だいたいこんな物質を仮定するのにムリがあるのだ。この問題は、マクスウェルが電磁波を考え、光もまた電磁波の一種であることが証明されたことと、さらにアインシュタインの特殊相対性理論から、光の媒質は空間そのもので、物質を媒質として考えなくてもいい、したがってエーテルも考える必要がない、ということでいちおうの決着をみた。

こうして、光は波＝電磁波ということになった、となれば話は簡単だったけど、しかしそうではなかった。光電効果のように、粒子であるほうがつごうのいい現象もあるのである。ここにきて、論争は混迷の色を現してきたが、はたしていったいどうなんだろうというと、最近の量子力学によれば、光は粒子でもあり波動でもある、ということなんだそうだ。なんだか煮えきらない感じもするが、「ミクロ的に見た自然の本質的な二面性」ということである。したがって、現在では光は電磁波として振る舞うが[注5]、原子レベルでのエネルギーのやりとりということになると、光子（フォトン）という粒子的な性質をもつエネルギーのかたまり、と見るそうである。

光は技術する

頭から、いささかムズカシイ話になってしまったが、光とはざっとこのようなものである。なかなか一筋縄ではいかないが、それでいてやはりおもしろいもの、ともいえそうだ。

今回の特集は、この光をより積極的に使う技術、とくに先端技術に、スポットを当ててみた（なにせ、相手は光だからね）。ことに、コンピュータに関係する分野では、CD-ROMなどの光ディスクから光通信、光コンピュータなど、さまざまな話題がある。それらを特集してみよう、というのが今回のネライなんである。

追記　なお、あまりカタイ話だけだと肩も凝るだろうから、ページの下のほうに、光（ひかり、ヒカリetc）に関するモノゴトをいろんな角度から集めてみた。タイクツしのぎのお楽しみもちゃんとあるのだよ。

〔注〕

1．その光のスピードで1年かかる距離のことを光年という。地球と夜空にかがやく星（恒星）との距離は、何万あるいは何億光年というのもザラではない。したがって、今この目で見ている星のかがやきは、たとえば数十億年もの時間を経てきたことにもなるから、その星は今はもうない、ということだってあるのである（それがわかるのは、また数十億年後）。なにやら哲学的でもあり、またロマンチックでもある。

2．光の速度は絶対なので、観測者にとっては、時間と距離が変化することになる。一般に、光速に近づくほど、時間の進み方はおそくなる。もし、光速に近いロケットに乗って宇宙に行くとすると、ロケットの中の時間は、地球上での時間よりおそいため、乗組員は、地上にいる人よりも年をとらないことになる。これを、SFでは「ウラシマ効果」という。

3．有名なものに、$E=MC^2$というのがある。質量とエネルギーとの関係を表す式で、Eはエネルギー、Mは質量である。かりに、1gの物質がこの世の中から完全に消滅（質量は保存されるので、めったに起きないが）すると、莫大なエネルギーを生むことになる。原子バクダンの原理である。

4．音などの弾性波が進むのを伝える物質。空気、水などがそうである。したがって、真空中では音は伝わらない。

5．だから、光子には質量がない。

光ディスク

光を使って記録する——これが光ディスクだ。話題のCD-ROMの話もあるぞ。

光でメモリーする

まずは、光を情報の記録用に使った場合の話から始めよう。

光（レーザー光線）を使った記録媒体のことを、光メディアという。

現在、発表あるいは実用化されている主な光メディアには、音楽用コンパクトディスク、レーザーディスク、VHDディスク、CD-ROM、CDV、CDIなどがある。

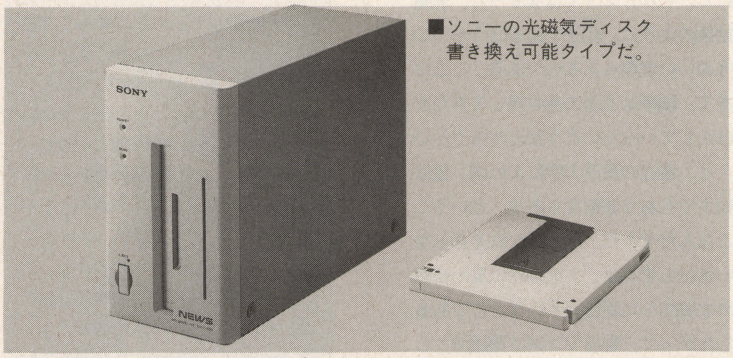
これらの光メディアには、大容量で、読み書きヘッドとの接触がなく、劣化しにくい、またコピーもむずかしい、といった特徴がある。１枚で、数百M～G（メガの1000倍）バイトの大容量をもち、コンピュータデータだけでなく、音声、画像など、さまざまな情報を記録することが可能だ。

技術的に見ると、光メディアは、光ディスクと光磁気ディスクの２種類に分けることができる。光ディスクは、ディスク上に、レーザー光線でピットと呼ばれる小さなくぼみをつくって記録する方式で、光磁気ディスクは、くぼみのかわりに、ディスク上の磁性体の向きをレーザー光線で変える方式だ。音楽用CD、レーザーディスク、CD-ROM、CDV、CDIは光ディスク方式を使っている。一方、VHDディスクや、書きかえ可能なCD-ROMなどは、光磁気方式である。

次に、各光メディアについて簡単に説明しよう。

音楽用CD、レーザーディスク、VHDディスクについては、キミたちもよく知っていると思う。

音楽用CDは、オランダのフィリップス社、レーザーディスクはパイオニア、VHDディスクは、日本ビクターが提案したもので、世界的に普及している。CDVというのは、この音楽用CDに５分間の映像部をつけたものだ。CDIは、プログ



■ソニーの光磁気ディスク
書き換え可能タイプだ。

光にもいろいろある

光は全生命の根源である。あんな光、こんな光、ああ光、光よ今夜もありがとう！

家の光

「家の光」とは、トーチャンの禿頭、というのは、悪い冗談。かつては「週刊朝日」、「平凡」とともに、その発行部数が100万部をこえ、日本の３大雑誌といわれたものだ。とくに農村地帯では圧倒的に読まれていて、どこの農家にもあったほど。が、今や「平凡」は姿を消し、「週刊朝日」もいささか落ちめ。ニッポンの農業は、減反・米価切り下げ、牛肉・オレンジ自由化、後継者・ヨメ不足その他で、大きくゆらいでいる。いまだに〝100万部〟という「家の光」の前途は多難？

石田ひかり

「エメラルドの風」でデビューした、今年２年目のアイドル。現在フジテレビ系のドラマ「花のあすか組！」で、小高恵美、小沢なつきとともに活躍中。最新曲の「少女・熱風・天然色」は、今までの清楚な雰囲気からイメージチェンジ。素顔の彼女は、水泳でオリンピックをめざしてたという、がんばり屋さんだ。ニックネームは「ピカ」。ファンクラブはピカピカ隊。Ｓ47年５月25日生まれの16歳で、159cm、Ｂ78Ｗ58Ｈ83。お姉さんは、去年の全日空のキャンペーンガールだった石田ゆり子。

ラムや映像・音声のデータの入った光ディスクと、再生専用プレイヤーおよびそのコントロールプログラムを一体化したものである。

CD-ROMってなーに？

CD-ROMは、音楽用CDをコンピュータの外部記憶装置として利用するために考案された。フロッピーディスクの大容量版、といったところ。1983年にフィリップス社によって発表され、最近になって、世界的な統一規格が決められた。

その名のとおり読み出し専用の「ROM型」、ユーザーが自分でデータを書きこめるが、いったん書きこんだら、消去できない「追記型」、フロッピー同様、何度でも書きこみ・消去のできる「書きかえ型」の3種類がある。

ROM型、追記型は、光ディスク方式、書きかえ型は光磁気方式が主流である。容量は、3種類でそれぞれ異なるが、ROM型の場合、約540Mバイトある。追記型、書きかえ型は、まだ実験段階か、やっと製品化されたばかりで、まだまだこれからという感じ。ハードも、とても個人ユーザーには手が届かない値段である。それに比べてROM型は、いちばん実用化が進み、すでにかなりの数のCD-ROMドライブ、ソフトが出まわっている。

■NECのPC-98用CD-ROMドライブ

ただし、気をつけなければならないのは規格の問題だ。

CD-ROMディスクにも、フロッピーディスク同様、物理フォーマット、論理フォーマットというのが必要である。

物理フォーマットは、バイト単位の読み書きができるようにディスク上を区分するが、これには、音楽用CDと同じ規格が使われている。

論理フォーマットは、ファイル構造などを決める。どちらのフォーマットも、ROM型の場合は、ハードメーカーやソフトハウスなど売る側が行うもので、ユーザーがする必要はない。この2つのうち、物理フォーマットのほうは、世界的に共通だが、論理フォーマットは、つい最近規格が決められたばかり。

したがって、それ以前のCD-ROMドライブやソフトは、メーカーやソフトハウスによってまちまちである。今後は、こういうことはなくなるとは思うけど、今すぐCD-ROMを周辺機器としてそろえたいのであれば、注意したほうがいい。

ちなみに、統一規格でのCD-ROM用論理フォーマットのことを、ハイシエ

光速エスパー

光波エネルギー研究所の朝川博士がひそかに開発した強化服。幼いころ、事故で両親を亡くし、心やさしい宇宙人に育てられた東ヒカル少年は、この強化服を装着し、正義の味方〝光速エスパー〟となり、地球の平和のために戦うのだ。敵は、地球征服をたくらむ超人宇宙人〝ギロン星人〟たち。彼らの邪悪な攻撃に、7つの超能力で立ち向かう。昭和42年8月から翌43年1月までカラーで放映され（キー局は日本テレビ）、当時の少年少女たちを熱狂させた、実写版特撮SF冒険テレビ映画である。

©宣弘社（協力、勁文社）

光文社

出版社。生息地・東京都文京区音羽。なんといっても、〝カッパブックス〟が有名。新書判ペーパーバックスタイル本の草分け的存在で、ベストセラーも数多い。女子大生ファッション厚化粧雑誌「JJ」もこの会社。かつては、女子大生の間で大流行となったニュートラファッションの機関誌的存在であった。今は、その線を少し発展させ、もうちょっと大人っぽく、色っぽく、キャバッぽくなって、浅野ゆう子、手塚理美なんかが身に着ける蛍光色ボディコンファッションが主流。ボク、好きだ♡

ラフォーマット（HSF）と呼んでいる。

CD-ROMをパソコンの周辺装置として使う場合、MS-DOSレベルなら、CD-ROMエクステンションというサポート用ソフトがある。これをMS-DOSに組みこむと、HSF準拠のCD-ROMをフロッピーディスクと同じようにあつかえるようになる。もちろん読み出し専用ではあるけどね。ハードウェアでは、PC-9800シリーズ用のCD-ROMドライブが、1987年夏から20万円以下の値段で発売されている。FM-Rシリーズ用も、同じ時期に発売された。ともにHSF準拠のドライブである。

8ビットパソコンの場合は、16ビットパソコンのように話が簡単ではない。今のところ、CP／MのCD-ROMへの対応はアナウンスされていない。結局、PCエンジン（これについては、またあとで）のように、個々のハードメーカーが、機種ごとに対応させることになりそう。

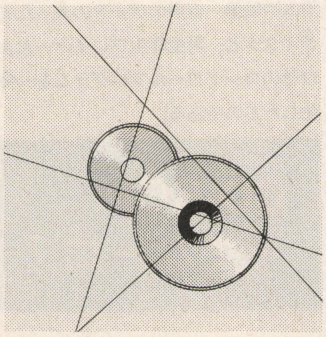
さて、ここで既存のCD-ROMソフトを、いくつか紹介しよう。

[Book Shelf]

1987年3月に、マイクロソフトが発売した、HSF採用の最初のアプリケーションソフトである。ワープロを使いながら利用できるデータベースで、辞書、歴史上の引用、郵便番号簿、ビジネス情報ガイド、文例集などが納められている。累計出荷本数は、6000〜8000本。

[CD　Word]

日本で最初に発表されたCD-ROMアプリケーション。8カ国語辞書と英独



和最新科学技術用語辞典をCD-ROMに納めている。中国語などのフォントも内蔵。

[広辞苑]

岩波書店が、広辞苑をCD-ROM化したもの。

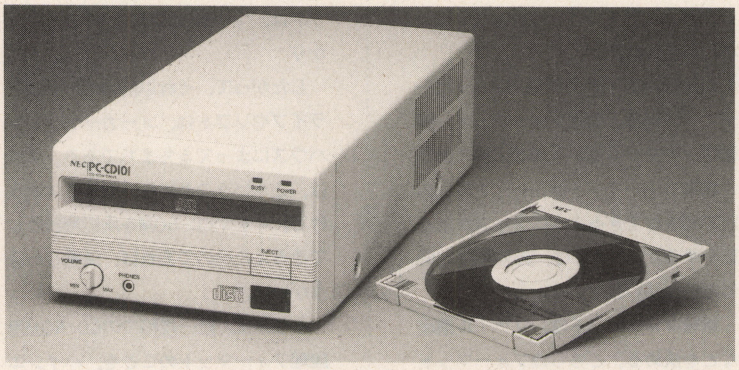
[Zmap]

住宅地図出版で有名なゼンリン発売。CD-ROMの大容量を生かしたグラフィックによる地図データベース。地図検索のための完全なアプリケーションソフトとライブラリーが用意されている。

[東京タウンページマップ]

NTT情報開発から発売。

アメリカでは、CD-ROMは、個人ユーザーの間にもどんどん普及し始めているが、日本国内では、まだ動きだしたばかり。価格も高いし、内容も企業向けか試作品レベルが多い。これからに期待したいところだ。



光明皇后

奈良朝後期（1200年ほど前ね）に在位した聖武天皇の奥さん。教養に富み、信仰に厚く、美人で……いいとこずくめのお方だ。だんなさんを動かして、東大寺というでかい寺や、大仏までつくらせてしまった女傑でもある。一般民衆を救うことにも熱心で、悲田院、施薬院という、病院のようなものを建てた。一説には、みずからの口で病人のウミを吸い出してやったとも……スゲッ！　しかし、あのでかい寺や大仏が、貧しい民衆の光明となったかどうかは、当時の人にきいてみないとね。

西田ひかる

今年のJAS(日本エアシステム)の〝コーラルアイランドキャンペーンガール〟に選ばれた、元気いっぱいの15歳。ミュージカル「小公子セディ」（第4回ハウス食品ファミリーミュージカル）に主演し、4月6日には「フィフティーン」でレコードデビューをした、注目の新人。12年間、アメリカで過ごしたという、フレッシュでノビノビとした女のコだ。ニックネームは、ひかる。本名、西田光(ほら、光だ)。S47年8月16日生まれ。162cm、B83W58H88。

PCエンジンのCD-ROM！でござる

NECのゲームマシン、PCエンジン用CD-ROMは、CD-ROMプレイヤーとインターフェースのセットで、今年の6月に発表されたもの（発売は今年10月の予定）。価格は6万円台で記憶容量約540Mバイトと、とっても「おいしそーな話」なのである。知ってのとおり、このPCエンジンというのは、これをコア（核）として、AV、ワープロ、ネットワークなどに接続していく〝コア構想〟というコンセプトにもとづいたマシン。CD-ROMは、その〝コア構想〟の第1弾である。↗

↗特徴としては、

(1)リアルな自然音

PCエンジンの6重和音とCDからのステレオサウンドが同時に楽しめる。

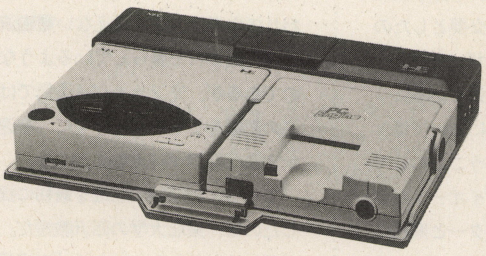
(2)接続も操作も簡単

AV機器感覚で接続できる。

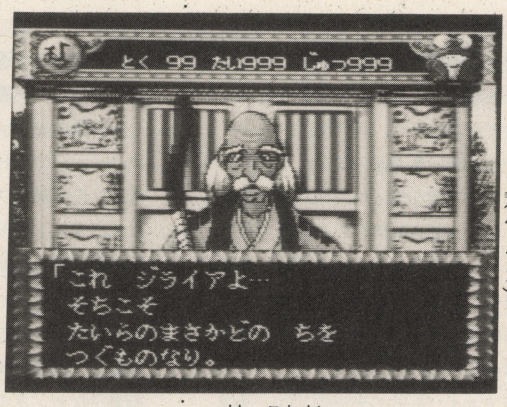
(3)大容量

約540Mバイト。広辞苑の約20倍。

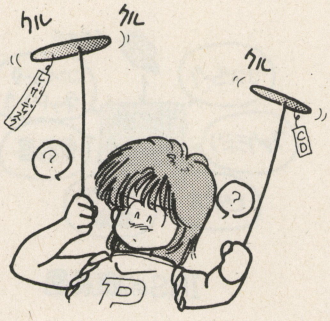
(4)CDプレイヤーとしても使える。↙



PCエンジンのCD—ROMシステム



CD-ROMを使ったソフト第1弾、『天外魔境／ジライア』（ハドソン）。



↙これはおいしい！

(5)システムの起動も簡単

システムカードをセットして、スイッチ〝ポン〟である。

(6)小型で持ち運びにも便利

といったところ。さらに、このCD-ROMシステム用に、ハドソンなどソフトメーカーからゲームソフトなどが発売される予定。現在発売が決まっているのは、これだ。

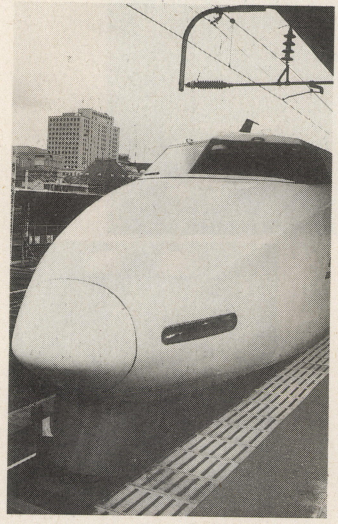
[天外魔境／ジライア]

RPG。平将門の血を引くジライアの諸国武者修行、ほんまもんの音声と、リアルなグラフィックが見もの。

というわけで、このCD-ROMのシステムをフルに生かしたソフトは、今後どうなっていくのだろうか？　楽しみな世界である。

蛍の光

卒業式のとき、必ず歌われるのが、「ほたるのひかり、まどのゆき」という唱歌。もとは「久しき昔」（Auld Lang Syne）というスコットランド民謡だったのに、日本ふうの歌詞をつけたものだ。貧しくて灯火用の油が買えないので、東晋の車胤は蛍の光で書を読み、孫康は雪の明かりで勉強した——という。〝蛍雪の功〟の故事が、そのモトになっている。でも、これが歌われるようになってから、日本じゅうにガリ勉野郎が激増し、ど近眼のメガネ族がふえたんじゃないのかな。



ひかり号

東海道・山陽新幹線を走る超特急列車の愛称。各駅停車の「こだま」とちがって、東京〜大阪〜博多での途中停車駅が少ないタイプ。車両は流線型で、開業当時から使われている0系と、最新鋭の100系がある。とくに100系は、2階建ての食堂車やグリーン車、個室グリーン席が人気のマト。最も速い列車は、東京・博多間を5時間57分で結ぶ。表定速度は183km／h（東京・大阪間最速）。ちなみに日本でいちばん速いのは、この「ひかり」ではなく、東北新幹線「やまびこ」の194.6km／h。

光通信

高度情報社会に不可欠な、
デジタル光通信網！

未来を築く明るい通信

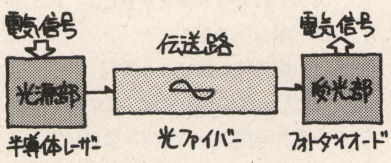
「光通信」とは、いってしまえば、光を使った通信システムである。古くは、光を断続させてモールス符号を送るものなどがあったが、現代では、レーザー光線を用いる通信方式をさす。このレーザー光線を使った通信は、通信経路として空間を利用したものと、光ファイバーを用いたものの２種類に分けられる。最近、光通信として騒がれているのは、もっぱら光ファイバー方式のほうである。

光ファイバー式の光通信では、通信システムを大きく３つの部分に分けることができる。光源部、伝送路、受光部がそれで、光源には半導体レーザー、伝送には光ファイバー、受光にはフォトダイオードが使われている。このなかでいちばん実用化のおくれたのは、光源部。レーザーというと、ルビーレーザーやガスレーザーを思い浮かべる人も多いと思うが、これらは、出力は大きくても、小型化・高速化がむずかしいなど、光通信の光源として使うには、問題が多かった。その点、半導体を使ったレーザーは、小型化、高速化は比較的簡単にできたが、十分な出力を得るのに、長い研究を必要としたのだ。実用的な半導体レーザーが開発されたのは、つい最近のことである。

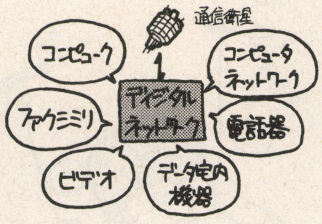
伝送路の光ファイバーについては、次のページでくわしくいうことにして、あとは受光部のフォトダイオードだが、これはフォトトランジスターと同様に、光を電気信号に変換する光センサー素子だ。最近のスーパーマーケットのレジ（バーコードを使ったアレだ）や、自動ドアのセンサー部、ロボットの制御素子など、さまざまな分野で、すでに利用されている。

光ファイバー式光通信の特徴は、まず高速・大容量であることだろう。Gビット／秒（注・GはMの1000倍）の転送速度が可能で、情報伝達量は、じつに電線ケーブルの約1000倍にもなる。次に、信号の減衰が少ないので、中継ポイントを少なくできる。必要な中継器の数は、電線の場合の10分の１ですんでしまうのだ。また、光を使うため、外部からのノイズに強い。現代のわれわれの生活は、目に見えない電磁波ノイズに囲まれて暮らしているようなものであるが、光ファイバー通信では、この影響をまったく受けずに、高速・大容量な通信が行えるのである。

これらの光通信の原理を最初に提案したのは、東北大学の西沢教授だ。数年前に放送された、NHKの「光通信に賭けた男」という番組を見た人も多いと思う。しかし、彼の提案は、当時あ



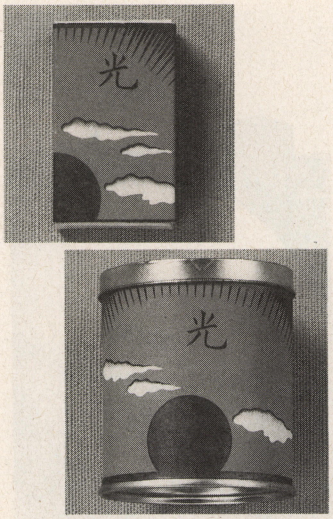
光通信システムの構成



INSの概念図

光（タバコ）

最近の中高生は健康のため、あまりタバコはすわないみたいだけど、ムカシの中高生はそうではなかった。昼休みなどに、学校の喫煙所（トイレとか体育館のウラとか）に行くと、スモーキング仲間が何人もいたものだ。しかも、彼らが手にしていたタバコは、フィルターつきなどという、ハンパなものではない。すなわち両切りで、しかもニガーイ「光」だ。なぜか一生懸命に、健康に悪いことばっかりやって、卒業式のとき「ホタルの光、タバコの光」と歌ったのであった。



光堂

岩手県平泉町にある、中尊寺の阿弥陀堂、すなわち金色堂のことをいう。奥州藤原氏の初代清衡が、自分の遺骸を納めるために建てた、金箔におおわれたピッカピカの建物。自分の威光を死後まで残そうと思ったんだろうか、それとも財産を残すと子孫が相続争いをするから使っちまえと思ったのか、ばかばかしいほどの金をかけたらしい。そういえば、前歯を全部金歯にして得意になっている人もいる。金色というのは、人の心を狂わせるらしい。

五月雨の 降り残してや 光堂／芭蕉

まりに斬新すぎて、日本の企業からは相手にされなかった。ICだ、LSIだ、といっているときに、光を使った通信など、夢物語だったのだ。この独創的なアイデアをとり入れて、光ファイバーによる通信を最初に実用化したのは、アメリカの企業だった。日本人の独創性を考えるとき、これはとても残念な話だと思う。

光ファイバー

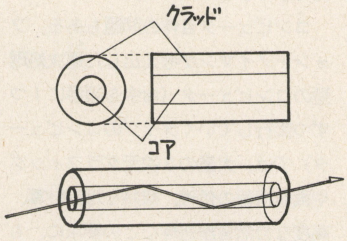
新聞記事やテレビなどで覚えている人も多いと思うが、つい最近、京都の「藤の木古墳」で古墳内の調査が行われた。大規模な発掘調査では、内部の10世紀以上も前の空気と外の空気とが急激に混じって壁画や内装品を傷めるおそれがある。そのため、この調査で使われたのがファイバースコープ。わずか数センチのすき間から、古墳内部を観察することに成功したのだ。このファイバースコープに使われているファイバーこそ、光通信にも使われる最先端の技術、光ファイバーなのである。

光通信では、光ファイバーはレーザー光線の伝送路として使われる。1960年にレーザーが発明されたときは、伝送路の本命とは考えられていなかったが、1970年以降、急速に研究が進んだ。

光ファイバーは、直径約0.1mmの石英ガラスの繊維で、屈折率の高い〝コア〟と呼ばれる部分を、屈折率の低い〝クラッド〟と呼ぶ部分でおおった構造をしている。コアの部分に入った光は、クラッドとの境界で全反射しながら進んでいく。ガラスの繊維でできているため、軽くて、自由に曲げることができる。ただし、ハンダづけなどで簡単につなげられる電線に比べると、ファイバー間の接続がむずかしいという欠点があった。しかし、最近は簡単な接続用具が開発されて、この問題も解決されたようである。

現在は主に、データ通信網の幹線部分などに使われている。有名なNTTのINS構想は、現在の電話通信網をデジタル化して、光ファイバーケーブルに置きかえるもの。1985年に、北海道の旭川から、九州の鹿児島までの3400kmが1本の光ファイバーケーブルで結ばれた。これを皮切りに、ここ数年で、国内各地を結ぶ光通信網が次々と整備されつつある。首都高速や湾岸道路、東名高速などの幹線道路沿いにも、光ファイバーケーブルが敷設されている。海外に目を向けると、日米共同で、TPC-3と呼ばれるハワイ経由の太平洋海底通信ケーブルが、今年度中に完成する予定である。同様のものに、TAT-8という大西洋横断ケーブルがあり、こちらはすでに実用化されている。21世紀前に、地球上の主要な部分は、光ファイバーケーブルでおおわれてしまうだろう。

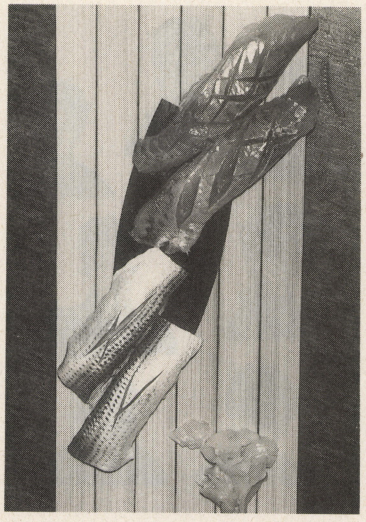
データ通信以外では、胃カメラなどの医療器具にも使われている。光ファイバー以前は、内視鏡と呼ぶまっすぐな金属製パイプを、口から胃まで突っこんで(!)、胃の内部を診断していた。それが、細くて曲げられる光ファイバーにより、飲みこむのがずいぶん楽になったそうな（でもやっぱりね……）。また、ビルの屋上から、太陽光線をビルの内部に送りこむ、などというスルドイ用途もある。光を使った、身近な先端技術の代表選手なのである。



光ファイバーの構造

光もの

文字どおり、光を発するもの、すなわち、流星、イナズマ、鬼火、人魂などのこと。また、光を反射して、キラリと光るもの、すなわち、金銀銅などの金属のこともさす。しかし、今では主に、「きょうは光もの何がある？」というぐあいに、すし屋で使われるだけである。この場合、アジ、サバ、コハダなど、光るネタのことをさす。ちなみに、わたしは、秋から冬にかけて出る、小ぶりなコハダ（新子という）のすしが大好き！　また東海道線大船駅のアジの押しずしもおすすめだ。



ひかりごけ

日本には、光木もあれば、光草もあり、光虫もいるけど、もっとも神秘的な感じがするのは、ひかりごけではなかろうか。ヒカリゴケ科のコケで、洞穴や深山の湿った岩に生えるのだが、原糸体がレンズ状の細胞からなっているため、入射した光を屈折させて、淡黄色にアヤシク光るからだ。作家の武田泰淳に「ひかりごけ」という名作があるが、これは飢えた人間が生きのびるため、人間の肉を食うという深刻な問題がテーマ。ひかりごけはどこまでもアヤシク神秘的なのである。

光コンピュータ

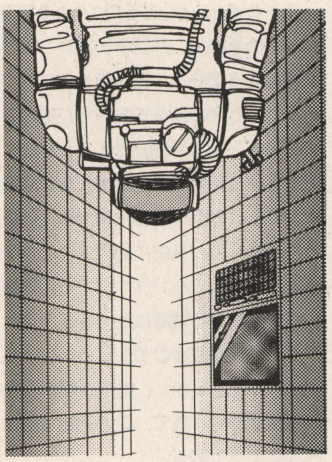
コンピュータも光で動く!? 21世紀に向けて、夢のコンピュータ技術。

これからの光コンピュータ

近年、情報処理のニーズが高まるにつれ、より強力な能力をもつコンピュータを求める声は、大きくなるばかりである。

現在使われている、ノイマン型コンピュータは、半導体の集積技術によって成り立っている。しかし、シリコンをベースとした半導体技術は、すでに理論的に限界に近づいているといわれる。集積度、スピードともに、先が見えてきてしまったのだ。

コンピュータ自体の問題もある。フォン・ノイマンが考え出した逐次処理型のコンピュータ（命令を順番に1つずつ実行していくタイプのコンピュータ）では、大量の3次元グラフィックや画像情報の処理、複雑な理論計算、高度な自然言語処理などの要求に、もはやこたえられない。そこで、現在いろいろなタイプのコンピュータが、世界じゅうで、研究開発されている。



まず、いちばん実用化が近いといわれるのが、並列処理型コンピュータ。今のコンピュータに近い構造のものを複数並列に接続して、より強いコンピュータパワーを得るもの。すでに一部実用化されている。日本が進めている国家プロジェクトの第5世代コンピュータは、この並列化の理論をとりいれている。これにより自然言語処理などの高度な人工知能をもったコンピュータをつくるのが目的だ。

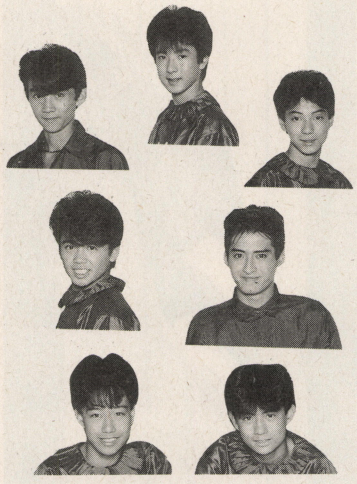
バイオコンピュータは、アメリカの国防総省などが研究しているもので、人間の脳をモデルにしている。最近急速に進歩した脳科学、認知心理学、生命工学などの集大成であり、ちょっと異色のコンピュータである。

ジョセフソン素子を使った超電導コンピュータというのもある。これは、極低温が必要なので、コンピュータシステムを衛星軌道上に打ち上げて、地上とマイクロ波通信で結ぶといった利用方法が考えられている。

光コンピュータも、これらのコンピュータ同様、現時点では理論の域を出ていない。コンピュータ内部の情報伝達や外部との通信に光ファイバーを用い、現在の半導体素子の部分には、はるかに高速な光素子を使う。これにより、ほぼ光速に近いスピードで計算ができるわけだ。そのほか、内部の情報処理に光を使っているため、画像をそのまま高速処理できるといわれる。バイオコンピュータとならんで、21世紀の本命とみられるコンピュータだが、中心となる光素子の開発には、まだまだ時間がかかりそう、という現状である。

光る海

最近の若いモンに人気がある作家といえば、赤川次郎とか林真理子とかだけど、むかしは石坂洋次郎だった。『若い人』、『青い山脈』、『光る海』、『陽のあたる坂道』……といった作品が、大いに読まれたものである。映画化されて、大ヒットした作品も多いが、なかでも『光る海』は吉永小百合が主演して、世のサユリストたちを喜ばせた。でも、そんなサユリスト世代もいまや、〝若い人〟ではなく、50歳前後の中年ブトリだ。少年老いやすく、学成りがたしというところか。

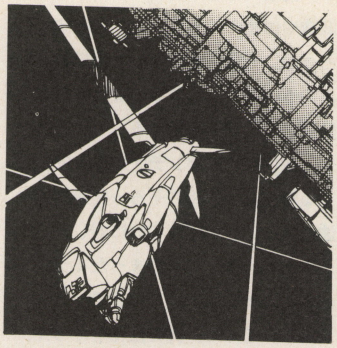


ひかるげんじ

①光源氏。紫式部『源氏物語』の主人公。はっきりいって、マザコンでロリコン。②光GENJI。ジャニーズ事務所所属。ローラースケートをはきながら踊って歌う、女の子に人気のグループ。メンバーは「光」の2人（大沢樹生、内海光司）と、「GENJI」の5人（佐藤寛之、諸星和巳、佐藤敦啓、赤坂晃、山本淳一）の7人組（知ってた?）。デビュー曲は「STARLIGHT」。以後、出す曲はすべてベスト10のトップ。最新曲は「Diamondハリケーン」。

レーザー

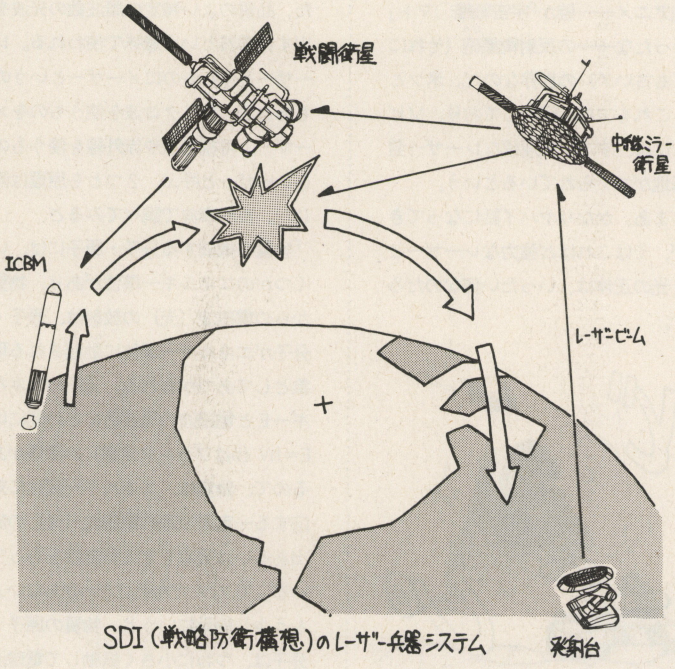
最先端の光技術に欠かせないのが、レーザーだ。でも、いったいレーザーって何だろう？



もはやSFじゃないレーザー技術

さて、この光特集も、いよいよ終わりに近づいてきた。最後にとりあげるのは、レーザーである。「レーザー」ということばは、この特集でも何度も出てきた。このレーザーは、現代の光技術の核であり、1960年にレーザーが初めて開発されたときが、光技術の実用化の始まりといえる。

さて、読者のキミたちは、SDIということばを聞いたことがあるだろうか。日本語に直すと、戦略防衛構想という。アメリカのレーガン大統領が、1983年にテレビ演説で発表したICBM（大陸間弾道ミサイル）迎撃システム開発計画のことである。米国めざして飛んでくる戦略核ミサイルを、宇宙空間で撃破する。これが完成した場合、今の核兵器によるにらみ合いがくずれ、かえって危険になるという声も強いのだが、軍の研究は、アポロ計画以上の規模で、



SDI（戦略防衛構想）のレーザー兵器システム

ピカール

これがなぜ、光に関係あるかというと、じつは全然ない。しかし、いかにも光を連想させそうな人名なので、特別に抜擢した（いいかげんだね）。手元の百科事典には、4名のピカールさんがのっている。フランスの物理学者と数学者、スイスの物理学者、それにアメリカの航空学者である。このなかで私が知っていたのは、深海観測器バチスカーフを開発した、フランスのオーギュスト・ピカールだけ。ちなみに写真を見ると、この方のオツムは、かなり立派にかがやいている。

ヒカルメイジ

矢よりも速い光のイメージがよいので、馬名にヒカリのつく競走馬が多いが、なかでも劇的なエピソードを残したのは、メイヂヒカリとヒカルメイジだ。馬主はどちらも明治座の社長だった新田新作さんで、最強といわれたメイヂヒカリ（菊花賞、有馬記念、天皇賞で優勝）は不運にも、ダービーは急病で出走できず。そして2年後、ヒカルメイジがダービーを制したときには、馬主の新田さんのほうが病気で亡くなり、その晴れ姿を見ることができなかったのである。

着々と進んでいるようである。現在、ミサイル破壊のために数十種類の兵器が研究開発中であるが、それらのなかでも、有力視されているものの一つが、高エネルギーレーザー兵器なのだ。これは、地上に大規模なレーザー発信基地をもうけ、発射したレーザービームを、衛星軌道上の中継衛星や戦闘衛星で反射して、敵ミサイルを破壊するシステムである。まさに、どこぞの大艦巨砲アニメ——確か「宇宙戦艦○マト」といったな——の反射衛星砲（それにしても古い！）の世界なのだ。米ソとも、これをマジで研究しており、ソビエトには、すでに大規模なレーザー発信基地がつくられているという。

とまあ、かなりヤバイ話になってきたが、ではこれほど強力なレーザーという光の正体は、いったい何なのだろうか。

レーザー LASER!?

レーザーということばは、「誘導放出による光増幅」という意味の英語、light amplification by stimulated emission of radiationの頭文字をとってつくられた。品質のよい特定の周波数の光波を出す発信器という意味で使われる。レーザーと似たものにメーザーというのもあるが、マイクロ波を使うものをメーザー、可視光線や赤外線を使うものをレーザーと呼ぶ。２つとも原理は同じだ。百科事典で調べてみると、

「物質を構成する分子・原子には、いくつかのエネルギー準位があり、物質からの電磁波（光）の放射は、原子・分子がエネルギー準位に励起される現象としてあつかわれる。光子のエネルギーＥと電磁波の周波数Ｖとの間には、Ｅ＝hＶ（hはプランク定数）の関係があるので、物質は、エネルギー変化に対応する一定周波数の電磁波（光）の放出あるいは吸収をする可能性をもっている」。で、なんだかわけがわからない！もう少し簡単にいうと、物質の原子・分子は、つねに小さく振動して電磁波を出している。この振動の周期を一定にしてやれば、得られる電磁波の周波数・位相も一定になる。これが、レーザー発信の原理である。では、なぜ周波数や位相のそろった光が必要なのだろうか。光は、電磁波の一種であるが、ふつうの光では、電波のように信号で変調して通信に応用することができない。送信機からアンテナを通って出てくる電波は、位相のそろった連続的な波と見ることができるのに対し、ふつうにある光は、位相のまったくデタラメな、こまぎれの波でできているからである。そこで、光の位相をそろえ、連続的な波をつくるためにレーザーが開発されたのである。

したがってその特徴は、単色性がよい（周波数がそろっている）、出力が大きくとれる（日光をレンズで集めた場合の10^5倍以上のエネルギー）、位相がそろっている（電波のように信号を送れる）、指向性がよい、などである。

現在レーザーは、使う素子の種類によって、大きく３種類に分けられる。固体レーザーは、ルビーの結晶を使うため、ルビーレーザーとも呼ばれる。出力が大きいので、軍事用などに使われることが多い。気体レーザーは、アンモニア、ヘリウムとネオン、炭酸ガスなどを使うもので、ガスレーザーと

もっと光を！

ゲーテである。Goetheとドイツ語では表記する。日本ではこれをギョエテと読んだ時代もあり、「ギョエテとは、オレのことかとゲーテいい」というアホな句もある。このドイツの大詩人は、1832年に息を引きとったが、その最期のことばが「もっと光を」だったとか。この遺言（？）について、後世の人はいろんな解釈をしている。あれだけの大偉人だから、さぞかし深遠で、哲学的意味があるにちがいないと思ったんだろうけど、単に部屋が暗かっただけという説が、最も説得力があるね。

光市

山口県の周防灘に面する工業都市ということぐらいしか、私は知らない。ごくふつうの地方都市らしい。たぶんダイエーか西友かイトーヨーカ堂かジャスコがあるんだろう。それにマクドナルドやセブン・イレブンも……。１つだけわたしが知っている光市の名物は、猿まわし。今や幻の……になってしまった伝統芸能である。10年ほど前に周防猿まわしの会ができ、この芸能の復活と保存に力をつくしている。ちなみに、ウォークマンのCMに出るサルは、ここのサルだとのことだ。

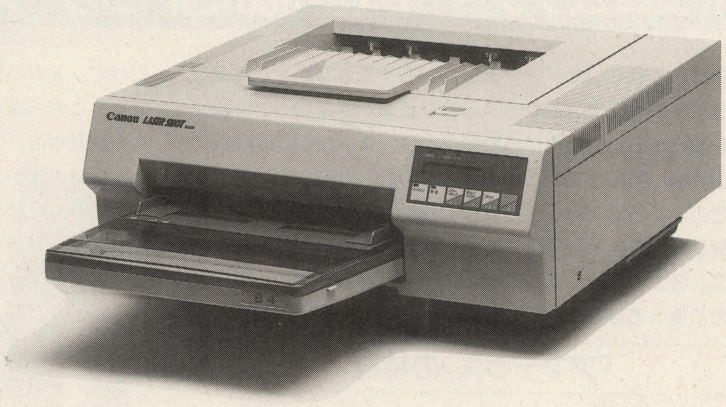
もいい、工業用としてよく利用されている。半導体レーザーは、光通信のところでいったけど、エレクトロニクスの分野でさかんに利用され始めている。

レーザー光線自体の用途は、さきに述べた光通信やオプトエレクトロニクス、SDIなどの軍事用以外にも、さまざまな分野に広がっている。原子核物理の分野では、レーザー光線は、なくてはならない道具の一つ。レーザーを当てて、原子核の構造を調べたりするために使われる。惑星探査や、宇宙通信でも、レーザーが利用されている。ちょっと前になるが、レーザー光線の指向性のよさを利用して、アポロが月面に置いてきた反射鏡に、地上から発射したレーザー光線を反射させる実験が行われた。これにより、月と地球との距離をメートル単位で測ることができる。医療の分野では、手術用のレーザーメスがある。切るのではなく、焼くので、出血が少ないのだそうだ。

もっと身近なところでは、最近はやりのデスクトップパブリッシング(DTP)。本格的なDTPには、従来のドットタイプのプリンターにかわり、レーザープリンターが使われる。これにより、印刷レベルの美しい文字を高速で出力できる。すでにパソコン用にも、いろいろな種類のレーザープリンターが出まわっている。ちなみに、レーザープリンターは、世界的に日本の独占的商品である。また、アートの分野も、レーザーがよく使われている。ロックコンサートに行ったことのある人なら、会場内で右に左に飛びかうレーザー光線を見たことのある人も多いだろう。

今では、コンサートに使われるような低出力のレーザー発信機なら、秋葉原あたりで、数万から数十万円くらいの値段で手に入れることができるようになった。これらのレーザー発信機には、ヘリウムネオンレーザー(赤色光)やアルゴンレーザー(青色光)などのガスレーザーが用いられている。

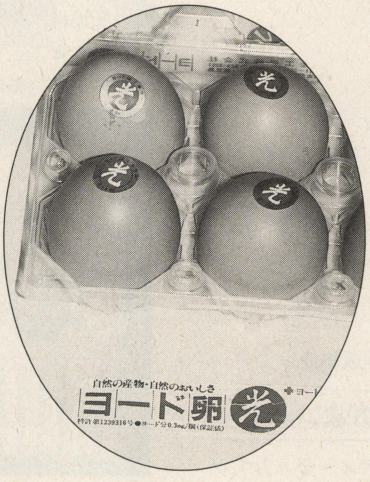
レーザー技術は、もはやSFではなく、身近なところにたくさんころがっているような時代になった。今回の光特集でも、そのことが実感としてわかってもらえたと思う。同じように光を使った最先端技術も、確実にボクらの生活に深くかかわってきているのである。



■キヤノンのレーザープリンター「レーザーショット」

ヨード卵ひかり

海草粉末入りの飼料を食べたニワトリが生むタマゴ。殻は白ではなく、茶色である。標準価格は6個入りで300円だから、1個50円もする。生産過剰で卵の値段が暴落ぎみだというのに、いくらなんでもこの値段は高い。だから、きっとそれだけのことはあるんだろう。ケースには、「ヨードはミネラル」という、もっともらしいキャッチコピーがついている。また、殻につけられた、金ピカのシールもオシャレだ。東八郎(惜しいコメディアンを亡くしてしまった)のCMで有名だった。



光クラブ

東大法学部で最優秀成績だった山崎晃嗣が、その頭のよさと法律の知識を生かして始めたのが、光クラブという高利貸業。「ベニスの商人」もカオ負けのラツ腕をふるって評判になったが、やがて行き詰まって「貸借すべて清算カリ自殺」(山崎の遺書)した。そのアプレゲール的な生き方は多くの人に注目され、『青の時代』(三島由紀夫)、『悪の華』(北原武夫)、『白昼の死角』(高木彬光)などの小説にもなったほど。東大を出た江副浩正の〝リクルート商法〟は、第2の光クラブか?

期待のソフト

スーパーミュージックツール『アマデウス』

ポプコムソフト　PC-8801SRシリーズ

開発がおくれていた『アマデウス』もすこしあかりが見えてきたものの発売は遅れそう。コンピュータにコード伴奏の編曲をやらせようというわけだから、AI（人工知能）的というか、賢いプログラムを作らないといけないわけで、そこのところでプログラミングの設計者、プログラマーが苦労していることを理解してほしいし、近い将来『アマデウス』のユーザーになったなら、そのへんにも思いを至らしめて使ってほしい。いいわけがましいことをいいつつ。

『アマデウス』の特徴

今までにも紹介してきたけれど、『アマデウス』の特徴を再度列挙する。

- FM音源3声、SSG音源3声の合計6声対応。
- メロディーに対してコード（和音）伴奏をつけてくれるハーモナイズ機能。
- 200種のリズムパターン。
- コードネーム指定による自動編曲機能。
- もちろん、全パートのマニュアル入力も可能。
- マウス操作を標準サポート、キーボード操作も可能。
- 画面上の鍵盤で音符入力ができるほか、メロディーの確認のためのプレイ操作可能（プレイしながら音符入力するというプレイエディット機能が変更になった）。
- 入力中の楽譜の編集機能。
- パート別楽譜のプリンター出力機能。
- BASICプログラムのPLAY文用MML生成機能。

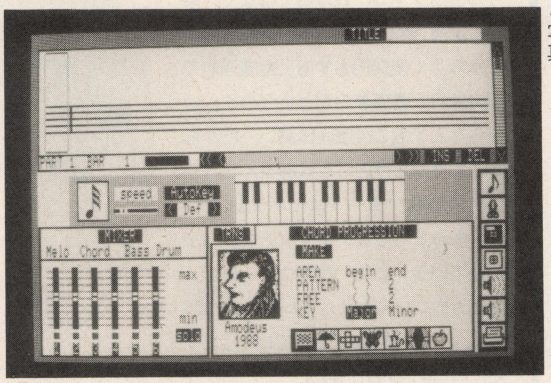
なんといっても伴奏がつくのがよい！

『アマデウス』はなんといっても、メロディーを入力するだけで、6声の伴奏つき音楽が楽しめるところが最大の特徴だ。この一点について、どんなふうに伴奏がつけられるかを開発中の『アマデウス』を使って説明しようと思う。ほんとは、ほかのいろいろの機能も説明したいのだけれども、それらはほかのミュージックツールにも備わっているケースが多いので、『アマデウス』ならではの部分に焦点を当てて紹介することにした。

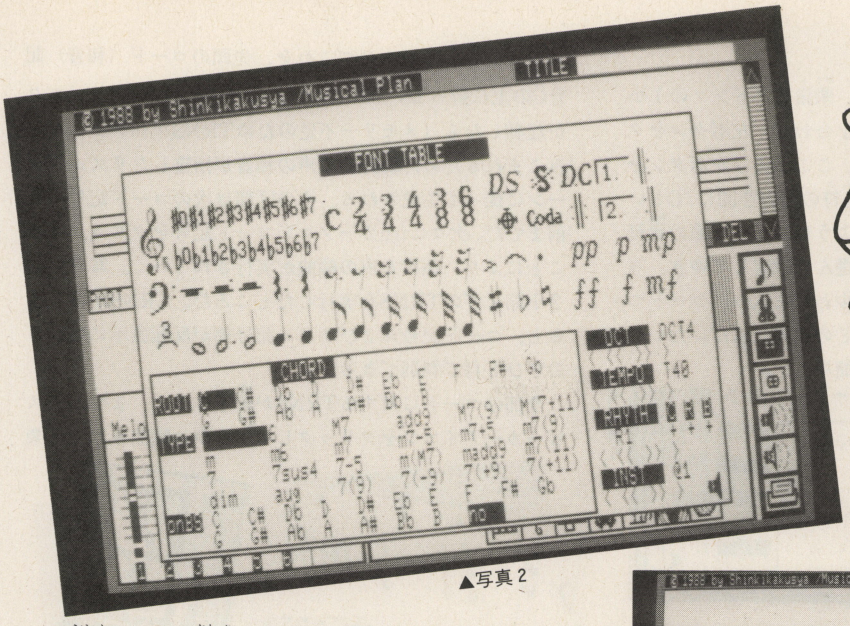
メロディーを入力する

まず、メロディーを入力して、そのメロディーを鳴らしてみることにしよう。写真1のメイン画面と見比べながら読み進んでほしい。音符を入力する方法は2通りある。

1つは画面中央の鍵盤をマウスでクリックすると、鍵盤の左側に表示されている音符が入力できる。この場合の音符の変更は、音符表示と鍵盤の間の右左矢頭アイコンをクリックすることで簡単に変更できる。また休符の入力も、鍵盤の上の白帯部をクリックすることで入力でき、そのと



◀写真1



▲写真2

イラスト／今井雅巳

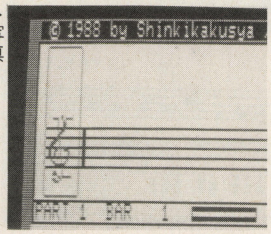
きの休符の長さは音符に表示されているものと同じ長さとなる。このモードは鍵盤に慣れている人にはたいへんスピーディーな音符入力が可能だ。

もう1つの音符入力方法は、メイン画面右端の音符アイコンをクリックし、サブアイコン（写真2）を呼び出して、この中の楽譜記号を選択して入力する方法。この方法では、音符の長さが変わるたびに、サブアイコンを呼び出さねばならないのであまりおすすめできない。この機能は、音符以外のさまざまの楽曲記号を選択し入力するためのもので、音符入力には適していない。

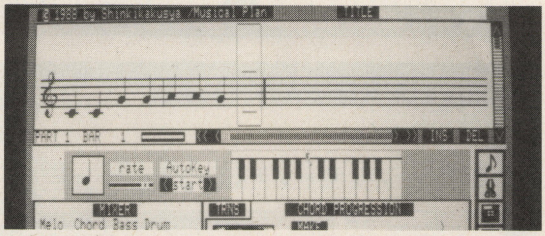
ここでは、前の方法で「お星さま」の曲を入力してみよう。メロディーパート（パート1）はト音記号を入れてもよいし、入れなくてもト音記号が入っているのと同じ処理がされる。メイン画面の右端の音符アイコンをクリックし、サブアイコン画面（写真2）に移り、ト音記号を選択（左ボタン）する。続いて右ボタンを押してメイン画面にもどり、五線譜の先頭にカーソルを合わせ左ボタンをクリックする。これが写真3の状態だ。ここで、再び左ボタンをクリックすると、ト音記号が楽譜に書きこまれる。音符やほかの楽曲記号も、ト音記号の入力とまったく同様に行えるので今後は入力方法を簡素化して説明する。

ト音記号を入力すると、五線譜上のカーソル枠が右に移動し、音符入力待ちになる。ここで、画面中央のAuto keyのところをクリックし、白地に黒文字表示にすると、鍵盤からの音符入力が可能になる。音符の種類はAuto key表示の下のStart表示の左右の矢頭をクリックすることで変更できる。これで鍵盤入力がOKになった。写真4は、2小節分の入力をしたところだ。この2小節の入力はほんの3～4秒しかかからない。ここでは4小節分をサンプル曲として使うことにする。

▶写真3



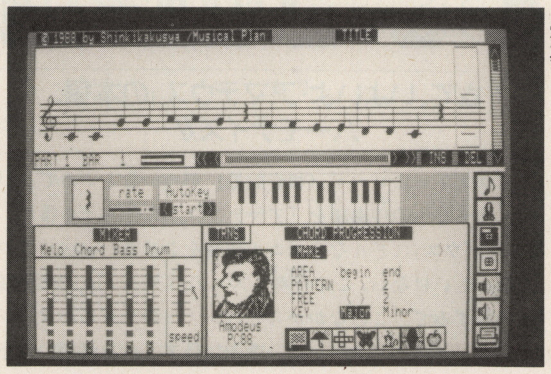
◀写真4



メロディーを鳴らしてみる

メイン画面左下のスピーカーアイコンの中の上のスピーカーアイコンをクリックすると、メロディーが鳴りだす。演奏速度（テンポ）がおそすぎると感じたら、画面左下のミキサー(MIXER)のとなりのSpeed(スピード)スイッチを上に少し上げて、もう一度音を出すと、テンポが速くなる。

◀写真5

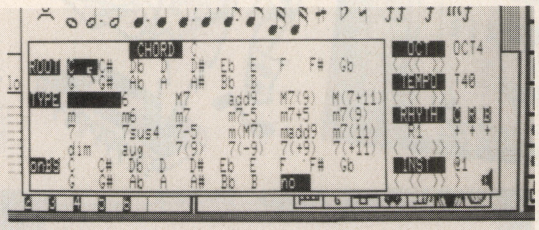


いよいよコードを入力してみるぞ！

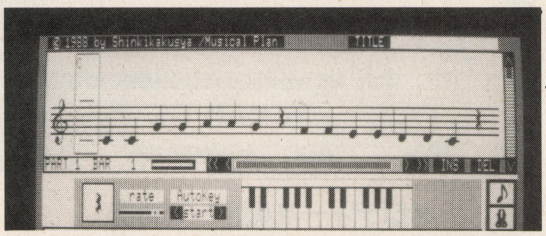
まぁ、私は少しばかりギターなど弾いたことがあるのでコード（和音）のイロハぐらいのところは知っている。そこでこの「お星さま」の曲にコードをつけてみよう。例によって、楽曲記号のサブアイコンを出して、左下の枠内のROOTコードのところでC(ドミソの和音)のコードを選択する。カーソルをCに合わせて左ボタンクリックをすると、枠内の中央上のChordの右にCが表示される。このCに再びカーソルを合わせ左クリックをすると、Cのコード記号が選

択される。写真6を見てほしい。

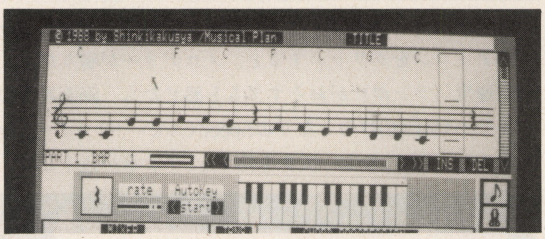
右ボタンでメイン画面にもどり、楽譜のドドソソの1小節の先頭のドのところにカーソルを合わせ、左ボタンをクリックすると写真7のようになる。ここで再び左ボタンをクリックすると、この先頭のドの音符の上方空間に、Cという和音記号が書きこまれる。このようにして4小節の音符のまとまりごとに適切なコードを選んで設定してゆき、写真8ができた。コードのことが多少わかる人や、コードつきのメロディー譜（ポピュラーなどの楽譜にはだいたいついている）があれば、ここまでは簡単。



◀写真6



◀写真7



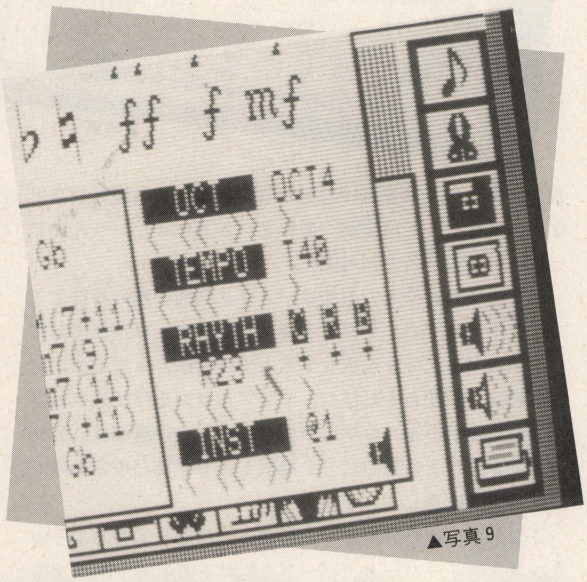
◀写真8

さて、いよいよ『アマデウス』の本領、ハーモナイズ!!

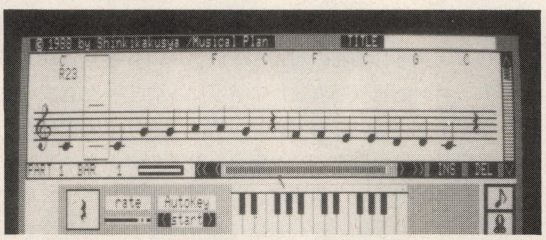
メロディーにコード（和音記号）がついたところで、パート2～6への伴奏譜を『アマデウス』に作らせる番だ。『アマデウス』にどんなリズムの伴奏をさせるかを決めてやらないといけない。この伴奏リズムのパターンは、200種類が登録ずみで、このなかからどれか1つのリズムパターンを選ぶ。リズムパターンは、楽曲記号アイコン画面の右下のRHYTHの下のR#のリズム番号で示される。今のところ、番号ごとにどんなリズムが定義されているかがわからないので、何かわかる方法をプログラミングするか、マニュアルに一覧表をつけるかで対応することになっている。写真のR#の下の矢頭をクリックすることで番号が変わる。写真9でR23を選び、右クリックでメイン画面にもどってメロディーの先頭のところに左ボタンで書きこんだのが写真10だ。

これで準備完了！　いよいよハーモナイズしよう。画面中央のTRNSアイコンをクリックする。五線譜の上にtrnカーソルが表示されるのでこれを、先頭のコード（和音）記号Cの上に持っていって左ボタンをクリックする。ディスクが起動したら（メモリー不足のためTRNSプログラムが読みこまれるため）、瞬時に6声の和音が指定したリズムパターンに従って生成される。その区間は次のコード記号の直前までだ。次々にtrnカーソルでコード記号をクリックすることにより、順次6声の編曲が実行されていく。写真11は2小節までのTRNSを実行したところだ。TRNSが終了すると、コード記号およびリズム記号部が反転表示に変わるのでひと目で判別できる。

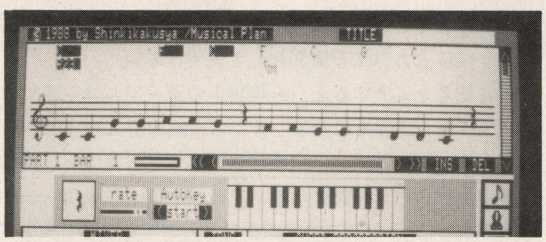
全部のコードに対するTRNSが終了すると、まず上のスピーカーアイコンをクリックして、6声に編曲された音楽



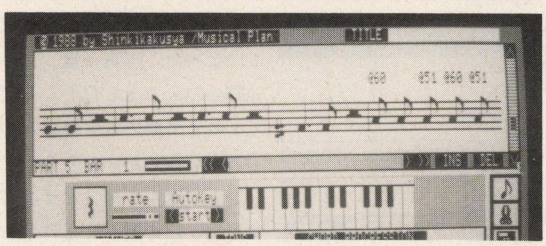
▲写真9



◀写真10



◀写真11



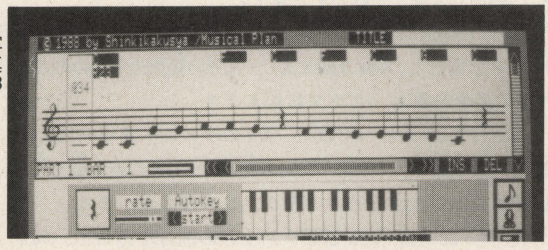
◀写真12

をきいてみてほしい。メロディーだけだったものが、みごとな？6声の伴奏つきの音楽に編曲されていることに気がつくと思う。?がついているのは、まあ、コードのつけ方とか、リズムパターンの選び方によって、また、『アマデウス』の賢さの程度によって、できぐあいにバラつきがあるということ。この「お星さま」の曲の例では、まずまずの自動編曲がされている。ちなみに、パート5のベースパートの編曲音符を表示してみると写真12のようになっていた。パート別の音符を見るには、五線譜の右側の上下の矢頭アイコンをクリックすることで表示させることができる。じつは写真12の楽譜はバグのために少し余分な音符が表示されてしまっていて、見苦しいところがあるが、演奏はきちんと行う。もちろんバグは直します。

メロディーパートの音色を変えてみる

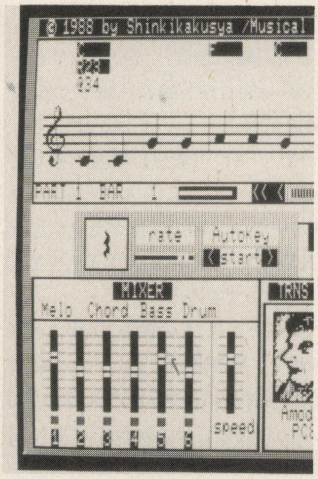
今までは各パートの音色は問題にしなかった。何も指定しないと音色コード＠1の音が使われる。リズムパートの音色は自動編曲時につけられるけど、パート1のメロディーとパート5のベース音はユーザーが音色を設定してやる必要がある。そこでパート1もリコーダーふうの音にかえてみよう。楽曲記号アイコン（写真2）の右下のINST（楽器）の下の矢頭をクリックすることで音色を選択できる。選択した音色は、右横の小スピーカーで発音させて確かめられる。ここでは＠34の音を選択し、＠34のところを左ボタンクリックする。そしてメイン画面の先頭音符のところに写真13のようにセットする。ここで、音出し用の上のスピーカーで演奏すると、ジューム!!

▶写真13



MIXER(ミキサー)部について

▶写真14



まあ、曲ができあがったらきいてみよう。このとき、メロディーを強く、ほかはほどほどにとか、ベース音を強くしてリズムは弱めにとかしたくなる。これを実現するのがミキサーだ。写真14では、メロディー（パート1）とベース（パート5）を少し強調して設定したところだ。残念だが演奏中には、この設定は変えられない。メモリー不足とマシンの性能的な点から実現できなかった。

ミキサーの各パートの下の■マークをクリックすることにより、各パートの音出しのon／offができる。

コード(和音)を知らない人のために!

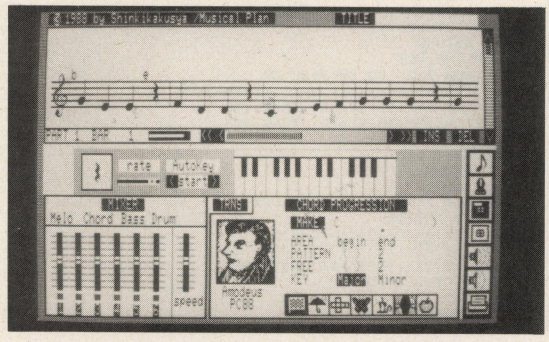
今までは、メロディーとコード記号を入力して、『アマデウス』に編曲させた。しかし、もしコード記号がついていない楽譜や自作のメロディーの場合には、どんなコードがよいのか見当がつかない人も多いはず。コンピュータにとっては、とにかく何かのコードを指定してもらわないと編曲のしようがない。そこで、1～2小節ごとに、場合によっては1小節の途中で、区間の始点（begin）と終点（end）を指定し、その区間に最もふさわしいコードを、『アマデウス』に探させる機能がある。これがメイン画面の右下半分のところCHORD PROGRESSIONだ。

まずbeginをクリックし、楽譜の先頭音符のところにカーソルを移動して左クリックすると写真15のようなb記号が書きこまれる。続いて、endを選択し、コードを見つけたい楽譜区間の最後の音符の次の楽曲記号のところで左クリックするとeが書きこまれる、これで写真15のようなb-e区間が指定できる。次にKEYというところで長調ならMajor、短調ならMinorを選択し、さらに下の曲相アイコンで、曲のどんな部分かを指定。写真15ではMajorでオープニング（旗マークアイコン）を指定している。このほかにコード展開のパターン（PATTERN）や自由度（FREE）などのコードづけ用パラメーターが選べる。くわしくは来月から始める予定の『アマデウス』講座で解説する予定だ。とにかく、わからない人は、PATTERNとFREEは指定せずともよい。これだけの準備をしたら、MAKEアイコンをクリック。ジャジャジャーン！　MAKEアイコンの右横に、『アマデウス』が選んだ最適コードが提示される。コード（和音）なんて知らない人にも、このコードをクリックして、メロディーパートのb(begin)マークの音符のところへこのコードを書きこめばOKだ。

あとは、begin-endの指定、曲相アイコンの選択(曲相のわからない人は右端のナシを選ぶ)、MAKEのくり返しで、全体のコードづけが進行する。

コードがつくと、リズムパターンを選んでTRNSすることはすでに見てきたとおりですね。ウーン賢い！

◀写真15



BASICは不滅だ！

第12回

パソコン入門講座

BASIC言語の入門講座ではあまりあつかわれることのない数学関数について、前回に続いてグラフを使いながら解説します。

グラフの表示プログラム

数学関数y＝f(x)について、いろいろのxの値に対するyの値を計算し、それをグラフに表示することによって、一見無味乾燥な数式が、意外と美しい直線や曲線を表すことをみてきました。前回は読者の方々にはグラフ用紙にグラフを手がきするようなイメージで話を進めましたが、著者の私はズルをして、グラフィック命令を使って、コンピュータ画面上にグラフをかき、それを写真にとって示しました。

グラフは、最初は手でかくことをすすめます。しかし、グラフをかくことがどんな作業かを体が覚えてくると、いちいちグラフを手がきするのは、多少しんどくなります。そこで、今回はPC-9801上のBASICプログラムで画面にグラフをかくプログラムを最初に示します。読者の方はこれを使って、自分のコンピュータ画面上にグラフを表示してください。これなら、数学関数のグラフがどんな形をしているか。定数部分を変えると、グラフがどのように変わるかを簡単に目で確かめられます。

■リスト1　グラフをかくプログラム

```
100 'GRAPH PLOTT
110 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3:CLS
120 DEF FNY(X)=A*SIN(B*X):A=2:B=2
130  XO=320:YO=200:XD=40:YD=40
140  XL=-5:XM=5:YL=-4:YM=4
150  DX=.1 :DDX=.5:XO=XO+3:YO=YO
160 GOSUB *AXIS
170 GOSUB *LINE.PLT
180 GOSUB *PLOT.XY
190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 190
200 LOCATE 0,20:END
210 *AXIS
220  LINE (XL*XD+XO,YO)-(XM*XD+XO,YO),7
230  FOR X=XL TO XM
240  LINE (X*XD+XO,YO-2)-(X*XD+XO,YO+2),7
250  NEXT X
260  LINE (XO,YO-YM*YD)-(XO,YO-YL*YD),7
270  FOR Y=YL TO YM
280  LINE (XO-2,YO-Y*YD)-(XO+2,YO-Y*YD),7
290  NEXT Y
300  LOCATE INT(XO/8)+1,INT(YO/16)+1:PRINT
 "O";
310  LOCATE INT((XO+XM*XD)/8)+2,INT((YO-4)
/16):PRINT "X";
320  LOCATE INT(XO/8),INT((YO-YM*YD-16)/16
):PRINT "Y";
330  RETURN
340 *PLOT
350  PSET(XX+1,YY),7:PSET(XX-1,YY),7
360  PSET(XX,YY+1),7:PSET(XX,YY-1),7
370  PSET(XX+1,YY+1),7:PSET(XX-1,YY+1),7
380  PSET(XX+1,YY-1),7:PSET(XX-1,YY-1),7
390  PSET(XX,YY),7
400  RETURN
410 *LINE.PLT
420  FOR X=XL TO XM STEP DX
430   Y=FNY(X):XX=X*XD+XO:YY=YO-Y*YD
440   IF YY<(YO-YM*YD) THEN 470
450   IF YY>(YO-YL*YD) THEN 470
460   PSET(XX,YY),7
470  NEXT X
480  RETURN
490 *PLOT.XY
500  FOR X=XL TO XM STEP DDX
510   Y=FNY(X)
520   XX=X*XD+XO:YY=YO-Y*YD
530   IF YY<(YO-YM*YD) THEN 560
540   IF YY>(YO-YL*YD) THEN 560
550   GOSUB *PLOT
560  NEXT X
570  RETURN
```

(110行)この行は、SCREEN 3命令でグラフィック画面を640×400ドットで使用することを指示しています。

(120行)DEF FNY(X, A)＝のDEF FN～はBASIC言語の中で関数を定義宣言する文です。DEF FNY(X)のY(X)の部分が関数の名前Yと、Yを計算するために使われる変数Xを示しています。＝記号の右辺が計算したい数式で、このリストではy＝a sin bxの形で関数式になっています。そしてA＝2：B＝2があたえられています。

(130行～150行) この部分は、グラフの原点を画面座標の(XO, YO) の位置に、X軸の1目盛りの長さをXD、Y軸の1目盛りの長さをYDとしています。

XLとXMはX軸目盛りの範囲、YLとYMはY軸目盛りの範囲です。DXはグラフを細かく点で表示するためのXの変化量、DDXはこのグラフ上に大きな点を打つ間隔です。

(160行)GOSUB ＊AXISで、＊AXISサブルーチンを実行し、画面にX軸とY軸をかきます。

(170行) GOSUB ＊LINE. PLTで、＊LINE. PLTサブルーチンを実行し、X軸方向にXL～XMの範囲をDXの刻み幅でYの値を計算し、グラフにかきます。

(180行) GOSUB ＊PLOT. XYのサブルーチン＊PLOT. XYでは、X軸方向にXL～XMの範囲をDDXの刻み幅でYの値を計算し、大きな点をグラフ上に表示しています。

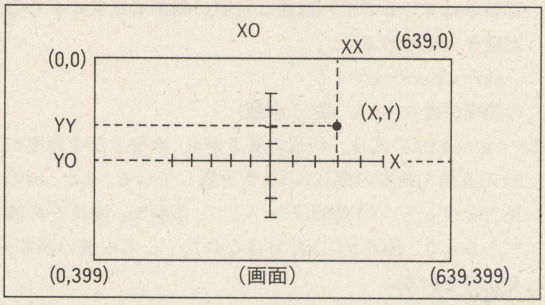
(190行～200行) ここでプログラムの進行を止めて、何かのキー入力があるまで待ちます。

(210行～330行)X軸とY軸を引くサブルーチンです。LINE (X_1, Y_1)－(X_2, Y_2), 7によって、点 (X_1, Y_1) から点 (X_2, Y_2) の間に直線が引かれます。線の色は、,7によって白となります。220行がX軸、230～250行がX軸の目盛り、260行がY軸、270～290行がY軸の目盛りをかいています。そして、300～320行で〝X〟, 〝Y〟, 〝O〟(原点) の表示をしています。

(340行～400行)このサブルーチン＊PLOTはグラフに大きな点をかくために、中心(XX, YY)のまわり(XX±1, YY±1) の点にPSET命令で点を打っています。

(410行～480行)このサブルーチンは、Xの値をXLからXMまで刻み幅DXずつ変化させて、Yの値を計算し、その結果を460行で点表示しています。430行のY＝FNY(X)が、120行で定義した関数を使っている部分です。120行では単に関数式の形を定義しただけで、まだ計算はされません。430行

■図1　グラフ座標(X, Y)と画面座標(XX, YY)



で初めて、Xの値があたえられて、120行の式が参照され計算されます。その計算結果はFNY(X)にあたえられますから、それをY=FNY(X)で変数Yに入れているわけです。グラフの座標(x, y)をパソコンの画面の座標(XX, YY)に変換する式がXX=X*XD+XO；YY=YO−Y*YDです。どうして、こうなるかは読者が図1を見ながら考えてみてください。

(490行〜570行)このサブルーチンは、410行のサブルーチンと基本的には同じもので、点を打つ間隔がDDXになっていることと、点を打つ命令がPSET命令ではなく、*PLOTというサブルーチンになっていて、大きな点を打つことです。

グラフをかくプログラムの使い方

120行のDEF FNY(X)＝の右辺の式をこれまでに見てきた関数式に置きかえ、130行の原点の画面座標位置(XO, YO)、X軸とY軸の1目盛りの長さXD、YD、そして140行のX軸とY軸の表示範囲を変えていろいろのグラフをかいてみてください。前月の例を示すと次のようになります。

(y=2x)の場合

```
120  DEF FNY(X)=A*X+B：A= 2 ：B= 0
130  XO=320：YO=200：XD=20：YD=20
140  XL=－5 ：XM=5：YL=－9 ：YM=9
```

(y=x²) の場合

```
120  DEF FNY(X)=A*X*X+B*X+C：A=1：B=0：C=
0
130  XO=320：YO=200：XD=20：YD=20
140  XL=－5：XM=5：YL=－9：YM=9
```

(y＝sin x) の場合

今月号のリスト1の120行でA=1：B=1とする。

これでだいたいの使い方がわかっていただけたと思うので、今度は同じグラフ座標の上に2つグラフを重ねがきする方法を説明しよう。

このプログラムでは、グラフィックの部分を消去する命令CLS 3が使われていないので、RUNするごとに、120行の関数式を変えれば、1つのグラフ座標に、いくつもグラフをかくことができ、それをらを比較することができます。

簡単な例として、y=x²のグラフとy=x²+4x−1のグラフを重ねてかいてみよう。これは前回の図8と同じものです。

①まず、

```
120  DEF FNY(X)=A*X*X+B*X+C：A=1：B=0：C=
0
```

としてRUNします。

②次にLISTを表示して、

```
120  DEF FNY(X)=A*X*X+B*X+C:A=1:B=4:C=－1
```

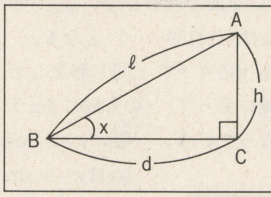
としてRUNします。これで、2つのグラフが重ねがきされます。そして、①のグラフと②のグラフの位置関係がどう変わったかを目で確かめてください。その結果と、②の式を変形した式y=x²+4x−1=(x+2)²−5と比べてみてください。何か気がつくはずです。

y＝cos xのグラフ

cos xはコサインxと読みます。sin(サイン)、cos(コサイン)は、高校の数学で多くの人が挫折するきっかけとなる関数です。じつは簡単な約束で決められたものなのに、どうしてつまずくのでしょうね。sinとかcosの文字が使われるからかもしれません。ところでcos xの定義は、sin xの場合に似ています。図2のように、直角3角形の斜辺の長さをℓ、高さをh、底辺の長さをdとし、∠ABCをxラジアンとするとき、cos xは、底辺／斜辺の比を表します。sin xが、高さ／斜辺の長さの比だったのと比べると、斜辺に対する比を高さで見るのがsin x、底辺で見るのがcos xというわけです。

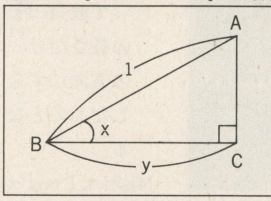
この定義式でd→y、ℓ→1とすると、図3のようにy=cos xの関係を示す図ができます。つまり、y=cos xは、斜辺の

■図2　cos xの定義



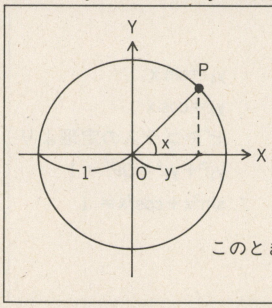
$$\cos x = \frac{\text{底辺の長さ}}{\text{斜辺の長さ}} = \frac{d}{\ell}$$

■図3　y＝cos xのxとyの関係



y＝cos x

■図4　y＝cos xのxとyの関係



- 半径1の円
- xはX軸と任意の半径方向の線とX軸がなす角度
- yは点PからX軸に下ろした垂線の足と中心Oとの距離

このとき　y=cos x

長さが1の直角3角形において、斜辺と底辺にはさまれた角をxラジアン、底辺の長さをyとするときのxとyとの関係であるといえます。xを0に近づけると、斜辺と底辺の長さはしだいに近くなり1に近づきます。また、xが直角に近づいていくと斜辺に比べ底辺がぐんと短くなりますから、yは0に近づきます。この定義では、xは0°～90°(0～$\frac{1}{2}\pi$ラジアン)までしか変化できません。じつは前回に説明したsin xも、この直角3角形の定義のままですと、0～$\frac{1}{2}\pi$ラジアンの範囲しか値をとることができません。角度の測り方をもう少し幅広く定義することにします。それは、X軸の正の軸から反時計回りに測った角度を＋の角度、時計回りに測った角度を－と決めて、角度の値のとりうる範囲をxのすべての値に広げます。

このようにして、半径が1の円をかくと、任意の角度xと、そのときの底辺の長さyの関係は図4のように一般化されます。

この図4でxとyの関係を次のように考えることもできます。長さ$\overline{OP}$の棒が原点Oを中心に回転できるようになっているときに、真上または真下から平行な光線(太陽光)を受けてX軸上にできる影の長さyと角度xの関係が、y＝cos xとなるということです。

y＝cos xのグラフをかくためリスト1を少し変更してRUNします。

```
120  DEF FNY(X)=A*COS(B*X) : A=1 : B=1
```

このAとBをいろいろと変えると、y＝a cos bxのグラフがどうなるかがグラフで確かめられます。このグラフの特徴をy＝a sinbxとの関係もふくめてまとめると、

(1)y＝a cos bxのグラフはきれいな波の形をしている。

(2)波の振幅は2a、波長は$\frac{2\pi}{b}$ (πは3.14159……) となる。

(3)y＝cos xのグラフは、y＝sin xのグラフと同じ形をしていて、y＝sin xのグラフをX軸にそって、－の方向に$\frac{1}{2}\pi$ラジアンだけずらしたものとなっている。一般にy＝a cos bxはy＝a sin bxをX軸にそって波長の$\frac{1}{4}$の長さだけ－の方向にずらしたものとなる。

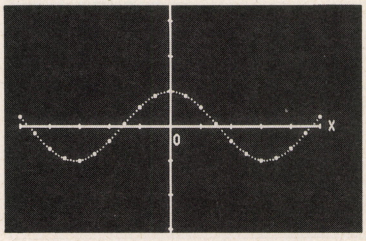
(4)sin xとcos xは直角3角形の斜辺と高さの比および斜辺と底辺の比で定義されているので、直角3角形に関するピタゴラスの定理を当てはめると、

$\sin^2 x+\cos^2 x=1$

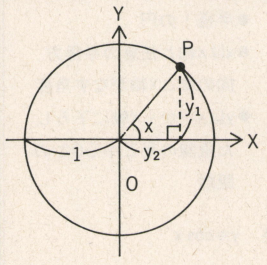
の関係が成り立つ。(図5参照)

(5)y＝a cos bxの式は、斜辺の長さがa、水平となす角度がbxの直角3角形の底辺yの長さを表している。また、別の見方をすると、XY座標グラフ上で、振幅2a、波長$\frac{2\pi}{b}$の波があるとき、原点からxだけはなれたところの波の高さyを示している。

■写真1　y＝cos xのグラフ



■図5　sinxとcos xの関係



$y_1=\sin x$

$y_2=\cos x$

ピタゴラスの定理より

$y_1^2+y_2^2=\overline{OP}^2=1$

$\therefore \sin^2 x+\cos^2 x=1$

y＝tanxのグラフ

tan xはタンジェントxと読みます。これも直角3角形の辺の比と角度の関係です。図1を利用して説明すると、tan xの定義は、

$$\tan x=\frac{\text{高さ}}{\text{底辺の長さ}}=\frac{h}{d}$$

となります。つまり、高さhに向かう角度がxラジアンの場合に、底辺に対する高さの比をtan xと定義しています。xが45°(つまり、$\frac{1}{4}\pi$ラジアン)のとき、底辺と高さは同じ長さになるので、$\tan\frac{1}{4}\pi=1$　となります。

ラジアン角の意味

sin x、cos x、tan xなどの関数は直角3角形に関係して定義されているので、3角関数と呼ばれます。この3角関数の角度xの単位はラジアンと呼び、円周率π (3.14159…) を使って、度で測る角度の180°がπラジアンと決められています。どうしてこんなラジアンなどという単位が使われるかを説明します。

円をかいて、この円の一部分を扇形に切ります。図Aのように、扇の部分の角度をx(単位はまだ考えず)と書くことにします。一方、この扇の円周部分の長さをℓ、半径をrとします。このℓの長さは当然扇の角度xが決まれば、決まってしまいますし、またxが大きければℓも大きくなる完全な比例関係にあります。図形の相似性を考えるとℓは半径rにも比例することがわかりますから、

$$\ell=kxr \qquad (1)$$

と書けます。この式で、xを360°分だけとってみると、ℓはちょうど円周の長さになりますから、このときのx_{360}は、

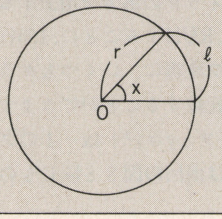
$$2\pi r=kx_{360}r \qquad (2)$$

となり、$x_{360}=\frac{2\pi}{k}$となります。xの単位はまだ決めていませんから、ここで、k＝1としても支障はありません。こうすると、$x_{360}=2\pi$という角度の測り方をすれば、k＝1となり、式(1)は、次のようになります。

$$\ell=rx \qquad (3)$$

こうして決めた角度の測り方をラジアン角と呼び、(3)式は扇形の開き角度がxラジアンのとき、扇の円周部分の長さℓは、半径rと角度xの積であたえられることになります。ラジアン角はこのような意味をもつ角度の単位なのです。度との関係は、2πラジアン＝360°です。

■図A　扇の円弧の長さℓと開き角xの関係

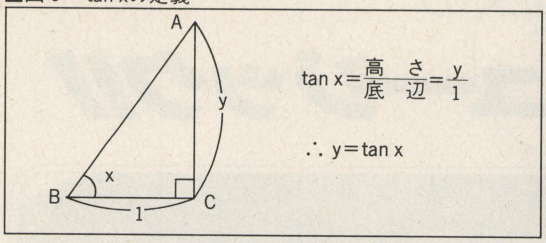


ラジアン角の単位では、開き角xラジアンの扇の円弧の長さℓは、

$\ell=xr$

となる。

■図6　tan xの定義



y＝tan xは、底辺の長さが1の直角3角形を考えたときの高さを示します。このことは図6で理解してください。

tan xのグラフをかいてみましょう。前と同様にリスト1を少し修正します。

```
120  DEF FNY(X)＝A＊TAN(B＊X)：A＝1：B＝1
130  XO＝320：YO＝200：XD＝20：YD＝20
140  XL＝－10：XM＝10：YL＝－9：YL＝9
150  DX＝0.05：DDX＝0.2：XO＝XO＋3：YO＝YO
```

これでRUNすると、y＝tan xのグラフが表示されます。このグラフから、tan xはxが変化するにつれて周期的にとぎれたグラフになっています。y＝tan xのグラフは原点付近で、$-\frac{1}{2}\pi$ラジアン～$\frac{1}{2}\pi$ラジアン(－90°～90°)の間で－∞(無限大記号)から＋∞まで連続的に変化しています。そしてそれと同じグラフがπラジアン(180°)の周期でxの－方向にも＋方向にもくり返されています。

sin x、cos x、tan xは直角3角形の1つの角の角度xラジアンと、3辺から2辺をとり出した辺の長さの比だったわけですから、図2でもう一度、すべての関数の定義をならべてみることにより、

$$\boxed{\tan x=\frac{\sin x}{\cos x}} \quad \left(\because \tan x=\frac{h}{d}=\frac{(h/\ell)}{(d/\ell)}=\frac{\sin x}{\cos x}\right)$$

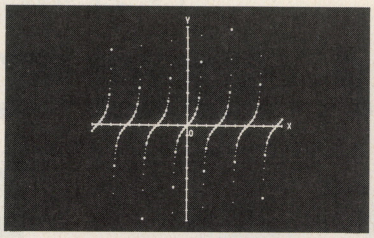
の関係があることがわかります。

tan xは、校庭などの高い木の高さを測るときに、木から水平距離dだけはなれたところで、木の頂と地平のなす角xラジアンを測ることにより、高さh＝d tan xで求められます。

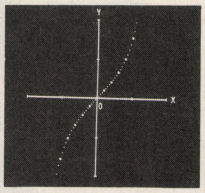
y＝a^xのグラフ

a^xの形のxの部分は、指数と呼ばれ、このような関数のことを指数関数と呼びます。xが0に近いところではyの値も小さい値ですが、xが少し大きくなってくると、yは急激に増大します。また、xが0のときは$y=a^0=1$となります。xが負の数になると、1より小さい値となり、Xの負の方向に行くにつれて、$y=a^x$のグラフはX軸に近づいていきます。写真4は、$y=2^x$のグラフです。

■写真2　y＝tan xのグラフ



■写真3　y＝tan xの拡大グラフ



このグラフをかくのにリスト1を使ってみます。この式の特徴を考慮して、原点は画面中央の下のほうに設定し、Yの正軸を長くとるようにしています。

```
120  DEF FNY(X)＝AX：A＝2
130  XO＝320：YO＝360：XD＝20：YD＝20
140  XL＝－15：XM＝15：YL＝－1：YM＝16
```

これでRUNしたものが写真4です。

X軸の負の方向から、Y軸とy＝1のところで交わり、Xの正の方向に行くにつれ、急激に増大する右上がりカーブになっています。物の量や数が〝指数関数的にふえる〟などという表現がされます。変化の要因xが少し増加しても、その結果yが急激に増加するような場合に使われます。

この指数関数$y=a^x$はaが正の数にのみ定義されています。aに負の数をあたえるとコンピュータはエラーを発生します。a＜0では数式に意味を持たせられないからです。

$y=a^x$のグラフでaが1より小さいと、じつはグラフは右下がりのグラフになります。120行のA＝2をA＝1/2にすると写真5のようになり、ちょうど写真4の$y=2^x$をY軸に関して折り返したような対称なグラフになります。一般に、$y=a^x$のグラフと$y=(\frac{1}{a})^x$のグラフは、Y軸に関して対称なグラフとなります。このことは数式上でも確かめられます。

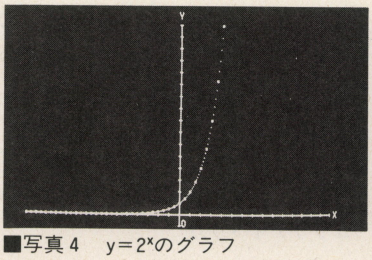
$$y=\left(\frac{1}{a}\right)^x=(a^{-1})^x=a^{-x}$$

となり、この式は$y=a^x$に対し、xの符号を変えた式です。式の上でxの符号を変えることは、座標軸の正軸の方向を右方向ではなく左方向に決めることと同じですから、もとのグラフとY軸に関して対称になることがわかります。

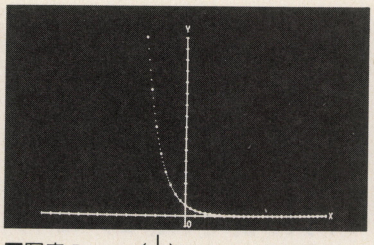
$y=a^x$でa＝1とするとどうなるでしょう。読者は頭で考えたあとで、リスト1のグラフで確かめてください。

そろそろ紙面が尽きまして……

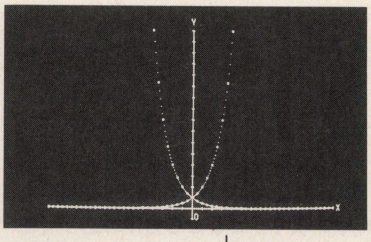
今回で数学関数をすべてやろうと思ったのですが、まだまだいくつも残ってしまいました。ただ数式の計算だけだとおもしろくないので、多少数学的な？説明をしながら書いているわけです。次回、もう一度数学関数をやります。



■写真4　$y=2^x$のグラフ



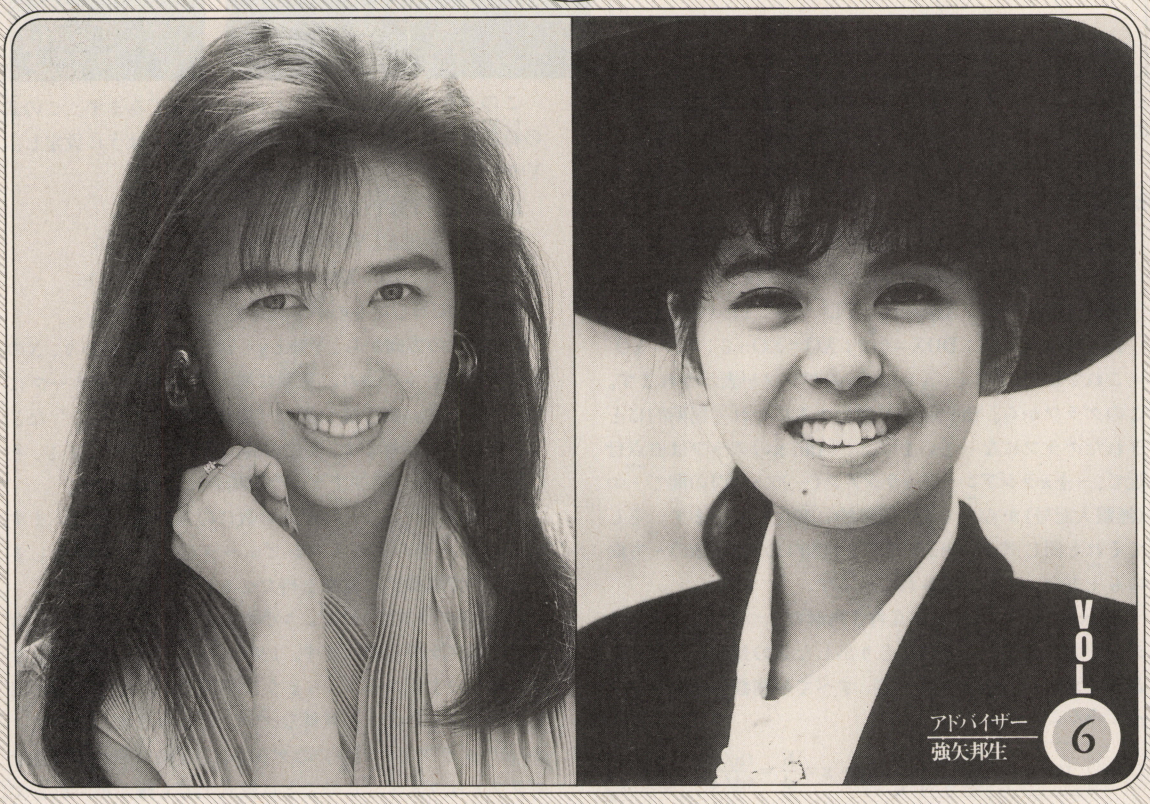
■写真5　$y=(\frac{1}{2})^x=0.5^x$のグラフ



■写真6　$y=2^x$と$y=(\frac{1}{2})^x$のグラフ

ドクトル強矢の

OH! 地球ミュージック!!



FU-JI-TSU
工藤静香

PC-6001mkII/6601, MSX, MSX$_2$, FM-7シリーズ, MULTI8

悲しみモニュメント
南野陽子

PC-8001SR, PC-8801SRシリーズ

まえがき

最近気がついたことなのだが、邦生が「投稿してほしい!!」なぁ〜んていいながら、今まで送り方についてはまったく触れていなかった。ゴメン!!

そこで今回、コーナーの後半で投稿方法について書いておくので、みんなドンドン投稿してね。また、このところMZ-2500やX1などの音楽プログラムがパタッと来なくなってしまった。ユーザーの諸君、PC-88やMSXなどに負けないよう、ぜひとも力作を送ってほしい。常連をめざすのはキミだっ!!

FU-JI-TSU
工藤静香

今月の1曲目は、岐阜県の下塚順司クン（14）からの投稿で、工藤静香の「FU-JI-TSU」。静香ちゃんって、家で飼っている太郎（雄犬だけど……）に似てるんだよねぇ。ホント!!

とまぁ、こんな話はさておき、順司クンのプログラムについて。PCGの1声にノイズをかけ、迫力あるリズムをつくっている。とくに、エンベロープの長さを細かく調整しているところなどなかなか凝っているね。ただ、3連符がメロディーのところどころにふくまれているため、音ズレがおきてしまうのがちょっと残念だ。

さて話は変わるが、今回投稿してくれたプログラムのREM文に、'（アポストロフィー）が使ってあったけど、PC-60などではエラーになってしまうのだ。そこで、この部分については直しておきました。できれば、REM文のところは、REMや：（コロン）を使ってプログラミングしてほしいな。よろシュワッチィ〜ッ!!

FU-JI-TSU プログラムリスト

```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM *       FU-JI-TSU      *
40 REM *                      *
50 REM *  Song by Shizuka Kudo *
60 REM *                      *
70 REM ************************
80 :
90 SOUND 7,28 : SOUND 6,17
100 :
110 FOR I=1 TO 3
120  READ MC$(I)
130   IF MC$(I)="¥" THEN END
140   IF MC$(I)="*" THEN GOTO 200
150 NEXT I
160 :
170 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
180 GOTO 110
190 :
200 NB=NB+1
210 ON NB GOSUB 240,250,260,270,280,270,290,300,310,270,280,270,290,320,270,280,
270,290,330,340,350,360
220 GOTO 110
230 :
240 RESTORE  460:RETURN
250 RESTORE  410:RETURN
260 RESTORE  510:RETURN
270 RESTORE 1030:RETURN
280 RESTORE 1120:RETURN
290 RESTORE 1210:RETURN
300 RESTORE 1260:RETURN
310 RESTORE  660:RETURN
320 RESTORE 1350:RETURN
330 RESTORE 1530:RETURN
340 RESTORE 1620:RETURN
350 RESTORE 1570:RETURN
360 RESTORE 1670:RETURN
370 :
380 DATA T135V1404L8,T135V14L8,T135S0
390 :
400 DATA "","",L16M1000CCM3000C4
410 DATA O4G+G+G+G+G+G+G+G+F+F+F+F+F+F+D+D+
420 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
430 DATA L8M1000CCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000C
440 DATA *
450 :
460 DATA G+G+G+G+G+G+A+A+F+F+F+F+R8D+F+F+
470 DATA O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+
480 DATA M1000CCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCC16C16M3000C
490 DATA *
500 :
510 DATA AAAG+G+G+AAEEEC+C+C+EE
520 DATA O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+
530 DATA M1000CCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000C
540 :
550 DATA EEEEEEEEDDDDDDDD,O2DDDDDDDDDDDDDDDD
560 DATA LM1000CCCCCCC8M3000C8M4000C
570 :
580 DATA O4R4DDDDR4EF+EDEF+EDR4EEEER4E6F+6G6G6F+6E6
590 DATA DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8C+R8C+R8C+R8C+R8F+R8F+R8F+R8F+
600 DATA LM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000C
610 :
620 DATA DDDDR4DDGF+F+DDDO3ABBBBBR4O4EC+C+C+C+C+
630 DATA O1BR8BR8BR8BR8O2GR8GR8GR8GR8ER8ER8ER8ER8O1AR8AR8AR8A
640 DATA LM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000C8C8
650 :
660 DATA L8V1404R4DDDDR4EF+EDEF+ED
670 DATA O2DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8D
680 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
690 :
700 DATA R4EEEER4E6F+6G6G6F+6E6
710 DATA C+R8C+R8C+R8C+R8F+R8F+R8F+R8F+
720 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
730 :
740 DATA DDDDR8R8R8DGF+F+DDDO3
750 DATA O1BR8BR8BR8BR8BR8BR8B
760 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000C
770 :
780 DATA O3ABBBR4O4GGF+EEER4O3ABO4C+D
790 DATA BR8O2GR8GR8GR8GR8O1AR8A
800 DATA M3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1500C8C8C8C8
810 :
820 DATA O3BBBBBBO4EC+C+C+R4O3ABO4C+D
830 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
840 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
850 :
860 DATA O3BBBR8BBO4EC+C+C+R4C+6D6A6
870 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
```

ポニーキャニオン　7A0866

リスト続く

```
880 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
890 :
900 DATA AAAAAAAAAAR8R8A6G6F+6
910 DATA O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2F+O3F+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+O2D+O3D+
920 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
930 :
940 DATA GGR8R8A6G6F+6GGR8R8G6F+6E6
950 DATA O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
960 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
970 :
980 DATA EEEEEEEEF+F+R8BB16R16BAG
990 DATA O1AO2AO1AO2AO1AO2AO1AO2AB
1000 DATA M1000CM3000CM2000C16C16C8C16C16C16C16C
1010 DATA *
1020 :
1030 DATA BBEEGAGAABEEGAAA
1040 DATA O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1050 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
1060 :
1070 DATA R4BBA.G.F+GGGGGGGG
1080 DATA O2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1090 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
1100 DATA *
1110 :
1120 DATA R8R8R8A16R16AAF+GGGGGR8EGE
1130 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
1140 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
1150 :
1160 DATA AAAR8AAGBBBBR8B16R16BAG
1170 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1180 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CC8C8M2000C16C16C8
1190 DATA *
1200 :
1210 DATA R8EGF+F+DDDEEGF+F+
1220 DATA O1AO2AO1AO2AO1BO2BO1BO2BO2CO3CO2CO3CO2D
1230 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000C8
1240 DATA *
1250 :
1260 DATA DR8DEEEEEEEEEEO5V14BV13BO6V14C+V13C+V14DV13D
1270 DATA O3DO2DO3DO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E
1280 DATA M3000R8C8C8M1000CCCM3000C16C16C8M1000CCCM3000C
1290 :
1300 DATA LV14EV13EV12EV11EV14DV13DV12DV11D
1310 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1320 DATA M1000CCCM3000C16C16C8M1000CCM3000C8C8C
1330 DATA *
1340 :
1350 DATA DR8DEEEEEEEEO3V14EEEEEABO4E
1360 DATA O3DO2DO3DO2ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
1370 DATA R8M3000CM1000CCCM3000C16C16C8C16C16C8M1000CCM3000C
1380 :
1390 DATA EEEEEF+F+DDDDO3AO4DAAAAAGGGF+F+G16F+16
1400 DATA DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8DR8CR8CR8CR8C
1410 DATA M1000CCCM3000CM1000CCCM3000CM1000CCCM3000C
1420 :
1430 DATA EEEEGAO5EEEEDEEO4AO5EE
1440 DATA CR8CR8CR8CR8DR8DR8DR8D
1450 DATA M1000CCM3000CC16C16C8M1000CCCM3000C
1460 :
1470 DATA DEEO4AO5DEAAAAAG16F+16EEEE
1480 DATA DR8DR8DR8DR8CR8CR8CR8C
1490 DATA M1000CCCM3000CM1000CCCM2000C8C16C16
1500 DATA BBBO4BB16R16BAG,O1BR8B,C8C16C16C8M4000C
1510 DATA *
1520 :
1530 DATA DR8DEEEEEEEEEEO5BBO6C+C+DD
1540 DATA O3DO2DO3DO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E
1550 DATA R8M3000CM1000CCCM3000C16C16C8C16C16C8M1000CCM3000C
1560 :
1570 DATA O6EEEEEEEEDDDDDO5BO6DD
1580 DATA O2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3GO2GO3G
1590 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C
1600 DATA *
1610 :
1620 DATA EEEEEEF+DDDDDDDO5BB
1630 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1640 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000CM1000CM3000C8C8
1650 DATA *
1660 :
1670 DATA EEEEEEAAGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+F+F+
1680 DATA O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DDDDDDDD
1690 DATA M1000CM3000CM1000CM3000CR8C8C16C16C8C16C8.C8C8
1700 DATA ¥
```

音楽プログラム大募集!!

●応募要項

カセットテープまたは、フロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

1)曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社

2)対応機種、使用言語

3)プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント

4)住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクでの投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社 ポプコム編集部
「OH/地球ミュージック!!」係

悲しみモニュメント
南野陽子

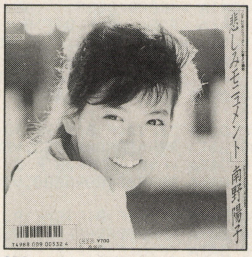
続いての曲は、山口県の林広至クン(17)からの投稿作品で、南野陽子の「悲しみモニュメント」。先月号に引き続き、またまたNANNOの登場だ。

広至クンは、この曲のコードを自分の耳でコピーして作ったとか。多少おかしな部分もあるが、いろんな曲をコピーしてゆけば、曲の流れ（コード進

行）などもつかめてくると思う。あせらずに、じっくり取り組もうね。またプログラムとしては、データ部分がちょっと見づらいので、もう少しスッキリまとめたほうがいいかも。

さて、広至クンは、昨年のPOPCOM4月号に掲載した「楽園のDoor」をきいて、自分でもプログラムを作ってみたくなったとか。やはり、なにごともチャレンジ精神が大切なので、これからもガンバって曲づくりに励んでほしいのだ。でき上がったら、またきかせてネ。待ってマ～ス!!

悲しみモニュメント　プログラムリスト



CBS・ソニー　07SH1743

```
10 ´     *-------------------------------------------------*
20 ´    * )                カナシミ モニュメント             * )
30 ´   *    )            (PC-8801mkIISRシリーズ")          *    )
40 ´  *-------------------------------------------------*      )
50 ´   *      )       MUSIC BY KISABUROU SUZUKI          *      )
60 ´    *    )       SONG BY      N·A·N·N·O              *    )
70 ´     * )                PROGRAMD BY HIROYUKI.H        * )
80 ´      *-------------------------------------------------*
90 ´
100 NEW CMD : DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9)
110 ´
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140     READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    60,   15,    2,    1, 4000,  -20,   20,    4,    0,    0
170 DATA    31,    5,    4,    0,    2,   28,    2,    6,   -1,    0
180 DATA    22,    8,    4,    4,    1,    0,    2,    4,    3,    2
190 DATA    31,    5,    4,    0,    2,   28,    1,    3,    2,    0
200 DATA    22,    8,    4,    4,    2,    0,    2,    2,   -2,    2
210 FOR X=0 TO 4
220   FOR Y=0 TO 9
230     READ BB%(X,Y)
240 NEXT Y,X
250 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
260 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   17,    1,    2,    0,    0
270 DATA    31,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
280 DATA    31,   24,    0,   15,   11,   17,    1,    2,    0,    0
290 DATA    31,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
300 FOR X=0 TO 4
310   FOR Y=0 TO 9
320     READ BC%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340 DATA    48,   15,    2,    1, 4000,   15,    0,    3,    0,    0
350 DATA    28,   11,    2,    6,    7,   32,    2,    3,    1,    0
360 DATA    28,   11,    2,    6,    7,   50,    2,    9,    1,    0
370 DATA    28,    4,    2,    6,    6,   24,    2,    0,    2,    0
380 DATA    28,    4,    2,    7,    6,    0,    2,    0,    2,    0
390 ´
400 CMD VOICE BB%,BA%,BC% : CMD PLAY ,,,"Y6,25Y7,240"
410 ´
420 FOR I=1 TO 6
430 READ MC$(I)
440 IF MC$(I)="*" THEN 510
450 IF MC$(I)="¥" THEN END
460 NEXT I
470 ´
480 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
490 GOTO 420
500 ´
510 NB=NB+1
520 ON NB GOSUB 540,550,560,570,580
530 GOTO 420
540 RESTORE   1260: RETURN
550 RESTORE    840: RETURN
560 RESTORE   1410: RETURN
570 RESTORE   1140: RETURN
580 RESTORE   1480: RETURN
590 ´
600 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
610 DATA V13,V12,V13,S0M2300,V10,V12
620 DATA L4,L4,L8,L4,L8,L4
630 DATA Q8,Q7,Q7,Q8,Q7,Q8
640 ´                                ( INTRO )
650 DATA O2F>B<F>B,O4,O3V11E>E<E>E<E>E<E>E<,O8RBRB8B8,O3V7Q5E>E<E>E<E>E<E>E<,""
660 DATA <F>B<F>B,"",E>EV12<E>EV13<E>EV14<E>E,RBRB8B8,E>EV8<E>EV9<E>EV10<E>E,""
670 ´                                ( 2 )
680 DATA <F>B<F>B,O4B&B&B&B,O4V13EEEEEEEE,RBRB8B8,O5,O4V9E>ED<B
690 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C2<G8A8&A1&A1,EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD
700 DATA RBRB8B8RBRB8B8RBRB8B8,R1DQ7F+GAR2RF+F+F+G4F+4,>E8D<B8&B>E8D8<DGF+D8&D
710 ´
720 DATA <F>B<F>B,B&B&B&B,EEEEEEEE,RBRB8B8,"",E>ED<B
730 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C2<G8A8&A1&A1,EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD
740 DATA RBRB8B8RBRB8B8L16BBBBR8BBBBR8BBBB,R1Q8DQ7F+GAR2RF+F+F+G4F+4
750 DATA >E8D<B8&B>E8D8<DGF+D8&DR2R8E16L32FV11GAV12B>CV13D
760 ´                                ( 3 )
770 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,>R8G8F+8R8G8RG8F+8R8F+8G8&G&G,EEEEEEEEEEEEEEEE
780 DATA L4RBRB8B8RBRB8B8,RGF+RGRRGF+RF+G&G2,V14E&E&E&EV10EV7EV4EV1EL4RRR
790 ´
800 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R8G8F+8R8G8RG8F+8R8F+8G8&G&G
810 DATA EEEEEEEEEEEEEEEE,RBRB8B8L16BBBBBBBBBBBBBBBB
```

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。

また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

リスト続く

```
820 DATA RGF+RGRRGF+RF+G&G2,"
830 '                              ( A )
840 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B,V1304BBB>ED<B8B8&B&B,O4EEEEEEEEDDDDDDDD
850 DATA L4RBRBRBRB8B8,"",O5
860 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,BAG>D<BA8B8&B&B,CCCCCCCCDDDDDDDD
870 DATA RBRBRBRB8B8,O5R1R2R8V12EGB,"
880 '
890 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,RRG>EDD8<B8&B&B,CCCCCCCCDDDDDDDD
900 DATA RBRBRBRB8B8,RBARR1R4,"
910 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,BA8G8R8>D8R8<B8&B&B&B&B,CCCCCCCC<BBBBBBBB
920 DATA RBRBRBRB8B8,R1RB>D+GRF+&F+&F+,"
930 '                              ( B )
940 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,BBB>EF+D8D8&D&D,>EEEEEEEEDDDDDDDD
950 DATA RBRBRBRB8B8,"",Q8V12B1&B&B8A8&A&G&
960 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,<BAG>D<BA8B8&B&B,CCCCCCCCDDDDDDDD
970 DATA RBRBRBRB8B8,"",E1&D1&
980 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,RRG>EDD<B8>DE8&E1&E1
990 DATA CCCCCCCCDDDDDDDDEEEEEEEEEEEEEEEE,RBRBRBRB8B8RBRBRBRB8B8
1000 DATA R1R1RGF+RGR4GF+RF+G&G&G&G&G,E1&D2&D4E16L32FGAB>CDL8E&V5EL4R1RRR
1010 '                             ( C )
1020 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B,O5F+D<AR8>F+F+8D<AR,O4DDDDDDDDDDDDDDDD
1030 DATA RBRB8B8RBRB8B8,V5O5F+4D4<A4R4R4>V12F+D<A>DF+D,V12O6
1040 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,>GE<BR8>GG8E<BR,EEEEEEEEEEEEEEEE
1050 DATA RBRB8B8RBRB8B8,V5G4E4<B4R4R4>V12GE<B>EGE,"
1060
1070 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,>F+D<AR8>F+F+8D<AR,DDDDDDDDDDDDDDDD
1080 DATA RBRB8B8RBRB8B8,V5F+4D4<A4R4R4>V12F+D<A>DF+D,Q7R1R2R4F+16L32EDC<BA16
1090 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C8D8&DER8C8&CDE,CCCCCCCCCCCCCCCC
1100 DATA RBRB8B8RBRB8B8,"",Q8L4V1204C&C&C&C&C&C&C&C&
1110 DATA <F>B<F>B8BB8B8B8B8R8R,D+&D+8E8&EF+&F+&F+&F+8<BB8,<BBBBBBBB&BBBBBRRR
1120 DATA RBRB8BB8B8B8B8R8R,R2R4RF+4F+F+F+F+RR4,G&G&G&F+8&F+&F+8&F+8&F+8R8R
1130 '                             ( D )
1140 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B,V1404>G&G&G&GA&AAG8F+8,V1304EEEEEEEEEEEEEEEE
1150 DATA O8L4RBRB8B8RBRB8B8,V12,V1204Q7B&B&B&B>C&CCC8<A8
1160 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R1R8F+8F+8F+8GF+,DDDDDDDDDDDDDDDD
1170 DATA RBRB8B8RBRB8B8,O6RGGGF+Q2F+&F+RR4R4R4R4,"
1180 '
1190 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,G&G&G&GA&AAG8F+8,EEEEEEEEEEEEEEEE
1200 DATA RBRB8B8RBRB8B8,"",B&B&B&B>C&CCC8<A8
1210 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B,R1R8F+8F+8F+8GF+,DDDDDDDDDDDDDDDD
1220 DATA RBRB8B8RBRB8B8,Q7RGGGF+Q2F+&F+RR4R4R4R4,"
1230 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B,O5E&E&EE8F+8&F+&F+&F+&F+,O4CCCCCCCCDDDDDDDD
1240 DATA O8RBRB8B8RBRB8B8,O5Q8V11C2&C4&CD&D1,O4V11G&G&GG8A8&A&A&A&A
1250 DATA *
1260 DATA <F>B<F>B8BB8B8B8RREBEB,G&GF+8GA8&A&AD8DE8&E&E&E&E
1270 DATA CCCCCCCV14D&DDDDRRRRV12<E>E<E>E<E>E<E>E,RBRB8BB8B8B8RRRBRB
1280 DATA E2&E4&EF+&F+4&F+4R2O5Q7V7<E>E<E>E<E>E<E>E,>C&CC8CD8&D&DRRRRRR
1290 DATA <F>B<F>B,RRRR,<E>E<E>E<E>E<E>E
1300 DATA RBRB,<E>E<E>E<E>E<E>E,Q8RRL16>V5E&V6E&V7E&V8E&V9E&V10E&V11E&V12E
1310 '                             ( E )
1320 DATA O2F>B<F>B,V1204B&B&B&B,O4EEEEEEEE,RBRB8B8,V10,L4O4Q7V10E>ED<B
1330 DATA EBEBDADADADA,>C&C2<G8A8&A1&A1,EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD
1340 DATA RBRB8B8RBRB8B8RBRB8B8,R1O5V10DF+GAR2RF+F+F+G4F+4,>E8D<B8&B>E8D8&D1&D1
1350 '
1360 DATA <F>B<F>B,B&B&B&B,EEEEEEEE,RBRB8B8,"",<E>ED<B
1370 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C2<G8A8&A1&A1
1380 DATA EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD,RBRB8B8RBRB8B8L16BBBBBBBBBBBBBBBB
1390 DATA R1DF+GAR2RF+F+F+G4F+4,>E8D<B8&B>E8D8&D1&D1
1400 DATA *
1410 DATA O2F>B<F>B8BB8B8B8RRRBRBRBRB,O5G&GF+8GA8&A&AD8DE8&E&E&E&ERRRR
1420 DATA O4CCCCCCCCV14D&DDDDRRRRV15E1&E2EF+GE,O8RBRB8BB8B8B8RRRRRRRRRR
1430 DATA R1R1Q7RGF+RGR4GF+RF+G&G&G&G&G,>C&CC8CD8&D&DRRV10<E1&E&EQ7E8F+8G8E8
1440 '
1450 DATA RBRBRBRB,R1R2R8<BB8,C4&C4&C4&C4&C4&C4&C4&C4
1460 DATA R1L16BBBBBBBBBBBBBBBB,RGF+RGR4GF+RF+G&G4&G4,C&C&C&C&C&V11C&V12C&V13C
1470 DATA *
1480 DATA O2F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,O5G&GF+8GA8&A&AD8DE8&E&E&E&ERRRR
1490 DATA O4CCCCCCCDDDDDDDDDEEEEEEEEEEEEEEE,O8RBRB8B8RBR8B8B8R8RBRBRBRB
1500 DATA E2&E4&EF+&F+1Q7RGF+RGRRGF+RF+G&G&G&G&G,O4>Q7C&CC8CD8&D&DR8RR8ERRRRRRR
1510 '
1520 DATA <F>B<F>B8BB8B8B8RR,G&GG8GA8&A&AD8DE8,CCCCCCD&DDDDRRRR
1530 DATA RBRB8BB8B8B8RR,C2&C4&CD&D4D4RRRR,C&CC8CD8&D&DRR
1540 '                             ( ENDING )
1550 DATA V14<F>B<F>B,V14B&B&B&B,V14EEEEEEEE,RBRB8B8,"",V10<E>ED<B
1560 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C2<G8A8&A1&A1,EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD
1570 DATA RBRB8B8RBRB8B8RBRB8B8,V9R1DQ7F+GAR2RF+F+F+G4F+4
1580 DATA >E8D<B8&B>E8D8<DGF+D8&DR
1590 '
1600 DATA V13<F>B<F>B,V13B&B&B&B,V13EEEEEEEE,RBRB8B8,"",V9E>ED<B
1610 DATA <F>B<F>B<F>B<F>B<F>B<F>B,>C&C2<G8A8&A1&A1,EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD
1620 DATA RBRB8B8RBRB8B8RBRB8B8,V8R1DQ7F+GAR2RF+F+F+G4F+4
1630 DATA >E8D<B8&B>E8D8<DGF+D8&DR
1640 '
1650 DATA V12<F>B<F>B,V12B&B&B&B,V12EEEEEEEE,RBRB8B8,"",V8E>ED<B
1660 DATA <F>B<F>B<F>B<F>BV11<F>V10BV9<FV13L16FFFR,>C&C2<G8A8&A1&A1
1670 DATA EEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDD,RBRB8B8RBRB8B8RBRS0M900L16EEER
1680 DATA V7R1DQ7F+GAR2RF+F+F+V10G4V7F+4,>E8D<B8&B>E8D8<DGF+D8&DR
1690 '                             ( 2 )
1700 DATA T116L4RRRRRRRR,T116O5E&E&E&E&E&E&E,T116O4V13E1&E1
1710 DATA T116L4,T116O5V12E1&E1,T116O5V12C&V11C&V10C&V9C&V8C&V7C&V6C&V5C
1720 DATA T60RRRRRRRR,T60E&E&E&E&E&E&E,T60V14E1&E1,T60
1730 DATA T60O3E1&@WV11E&@WV10E&@WV9E&@WV8E&@WV7E&@WV6E&@WV5E&@WV4E
1740 DATA T60<V10B&V9B&V8B&V7B&V6B&V5B&V4B&V3B
1750 DATA ¥
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847115-801号

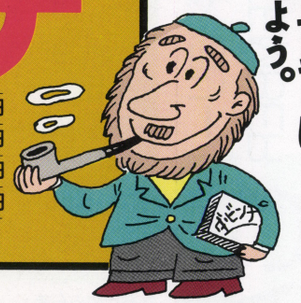
©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

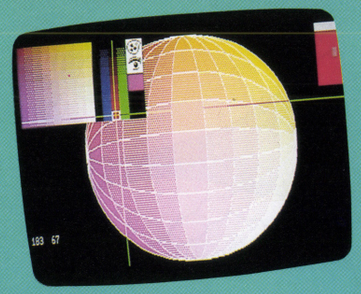
スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ



PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円

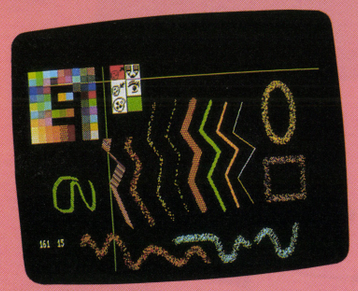
②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



微妙な色づかいで勝負したい。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

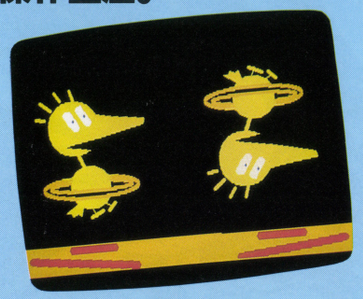
③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。



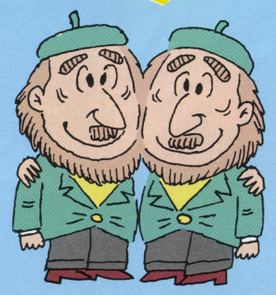
いろんな線を自由自在に使いたい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。



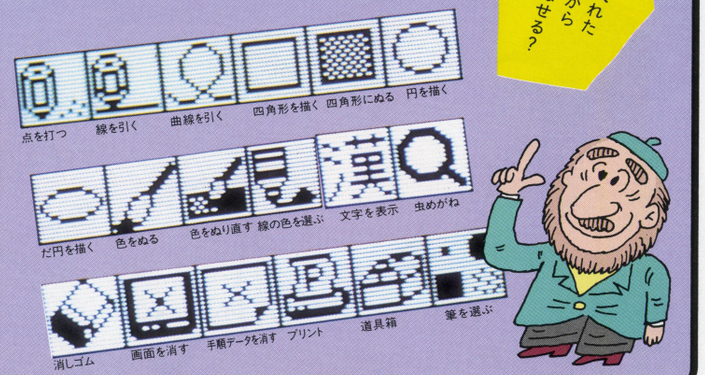
できのいい作品は何度も使って…。



普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

手に入れたその日から使いこなせる？



⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置、×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード、MR以降可
※2 X1-turbo以降turbo機能には対応していません。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

手もちの入力装置、プリンタを使える？

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2	MB-27409
PC-8821/8822	8PD2/8PN1	MB-27410
PC-PR101/101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700/720		IO-700/720

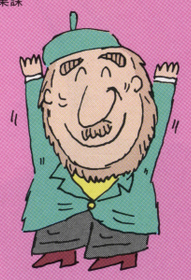
⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で！

ゴール

どうやったらダ・ビンチが手に入るの？

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

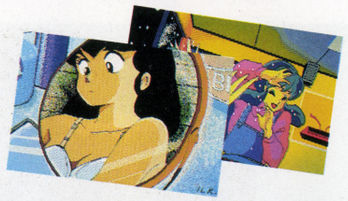
㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー アプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL.052-251-4881



通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。



●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で！

「ダ・ビンチ」データ集

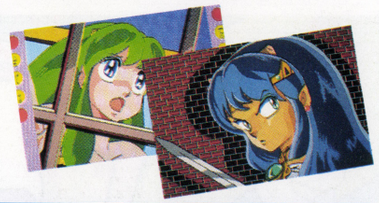
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①②③

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV,(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。
●販売店様へ…この申込書に書店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

■販売店名

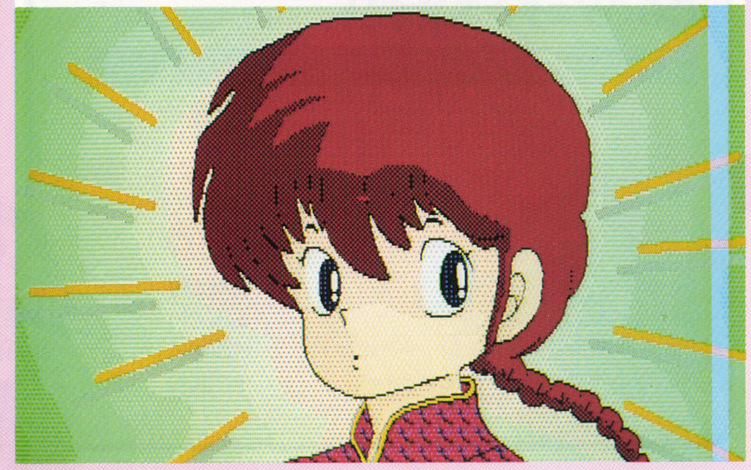
©高橋留美子／小学館、NTV, スタジオぴえろ、久保書店, A・I・C、創通エージェンシー, サンライズ, 赤石路代 ／小学館

ポプコムC.G.ギャラリー 1988 SEPTEMBER CASSETTE LABELS

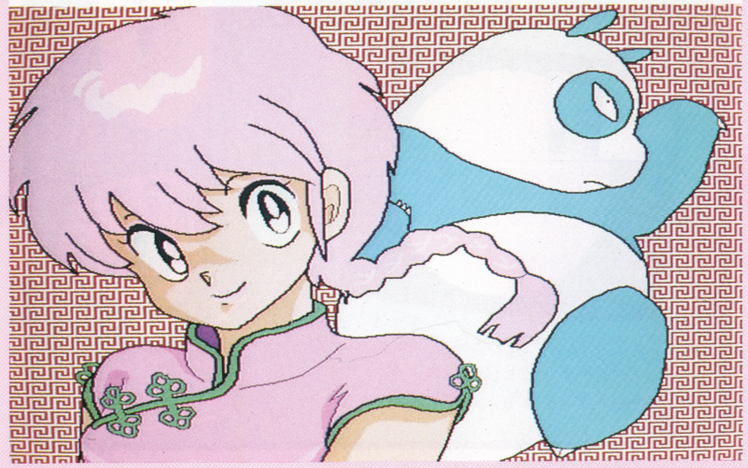
あなたの作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできません。〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係

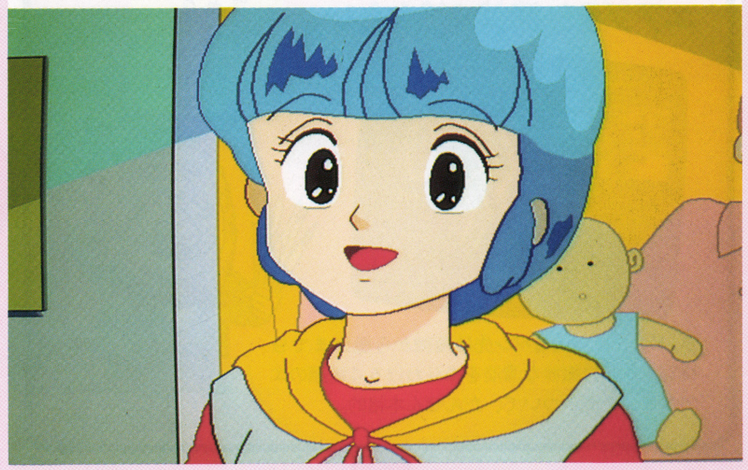
作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできません。〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係



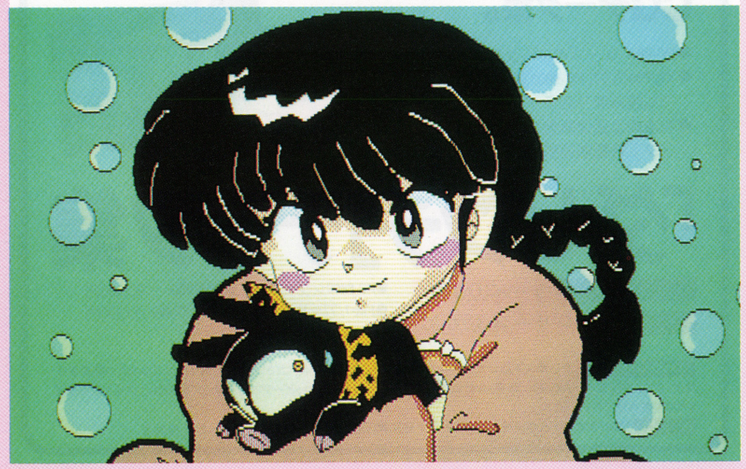
さおとめらんま　　まいそんくん　X1



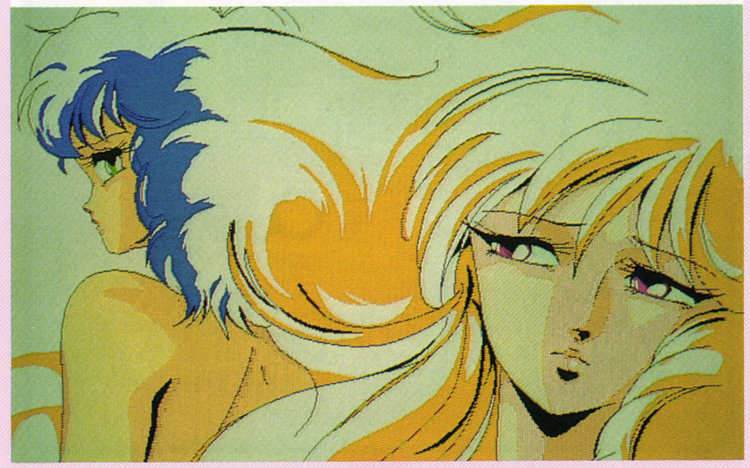
乱馬　　八重田　謙　X68000



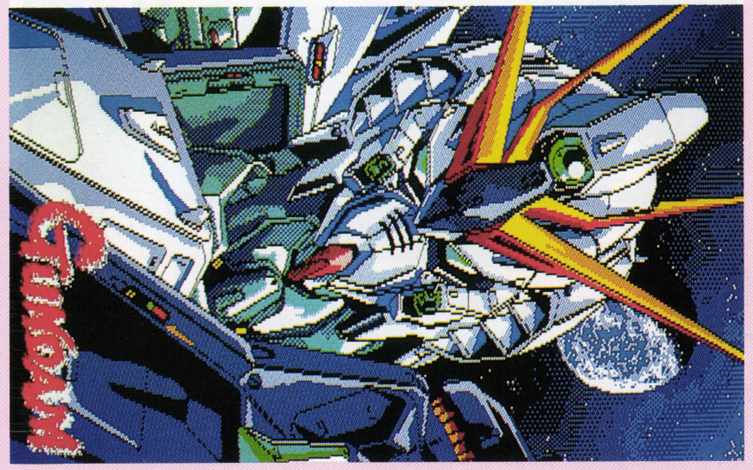
クリィミーマミ　　GNOME　X68000



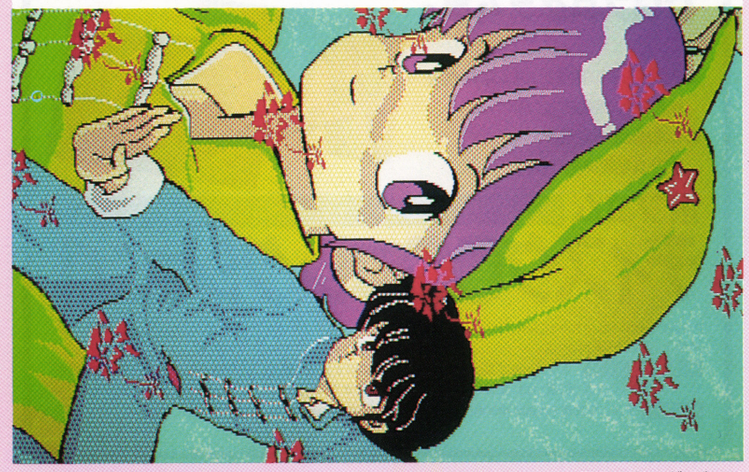
ランマ&Pチャン　　川島慎二　ダ・ビンチ



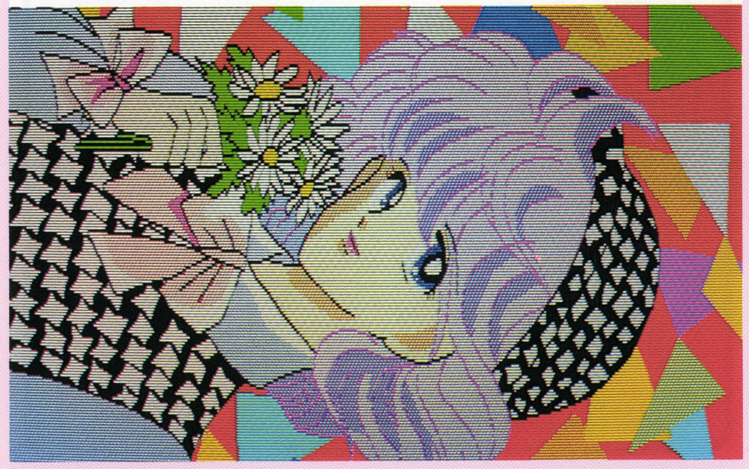
イクサー1　　YOU　X1



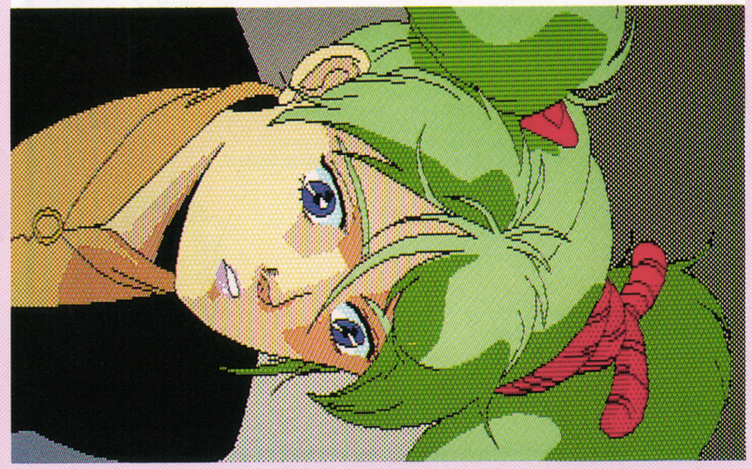
ガンダム　　木村明広　ダ・ビンチ



らんま½　　尾田　潔　ダ・ビンチ



「天よりも星よりも」より　ミオ　　市川幸成　FM-7



クェス・パラヤ　　長谷川恵介　ダ・ビンチ

10万円前後最新機種レポート

総チェックシリーズ！

お買い得ハンディーワープロ総チェック

今月の総チェック特集は、ハンディーワープロ。だれにでも気軽に使えて、人気は上々。機能も、なかなかどうして本格的だ。パソコンと連動するという新しいものもある。で、とくに人気の10万前後の機種について、あれこれチェックしてみたのだ。

Illustration　オオシマ　トモコ

目次

EPSONワードバンクNOTE2 …… 152
CASIOカシオワードHW-6000C …… 154
SONY PRODUCE100EX …… 156
SHARP WD-270F「書院」 …… 158
TOSHIBAルポJW80F …… 160
NEC文豪mini5HL …… 162
RICOHマイリポートJP90LX …… 164
SANYOステーショナリーワープロES-100 …… 166

EPSON ワードバンクNOTE2

お出かけ気分のノート型ワープロ

74,800 YEN

特徴

A4サイズで、重さ約1.2kg。薄さ28mmで、どこにでも持っていける手軽なノート型ワープロが、このワードバンクNOTE2。通信機能を装備し、パソコンとのデータのやりとりもOK。セカンドマシンとしても最適な、オシャレな、オシャレなワードプロセッサー。

変換能力

基本的には、200字までの連文節変換。文章を先に入れておいて、あとからまとめて変換する一括変換モードもある。変換スピードは速く、変換の効率も悪くない。ただし、文節の区切りを変えるときには、キー入力の反応がおそくなる。また、カタカナ語をほとんど変換してくれないので、外来語のある文節を変換するのは、ちょっとメンドウ。たとえば、「とんねるにはいる」を変換させると、「豚寝るにはいる」になる。これには、思わず笑ってしまった(フザケてるんじゃないんだろうけど)。やはり、そこだけで「ひらがな→カタカナ変換」をしたほうが速い。

辞書は13万語で、うち複合語が7万4000語。辞書の学習機能はついているが、場合によって学習してくれないこともあるみたいだ。

文書サイズ

文書のサイズは、B5、A4の縦置きと横置き、そしてフリーの合計5種類。文書だけだと、A4サイズで9ページまで本体内で記憶できる。また、オプションのICカードには、A4サイズで約16ページ(32Kバイト、PWP-520、6000円。8KバイトのPWP-510、3000円もある)を記憶させることが可能だ。もっとも、フロッピーディスクのような大容量記憶装置をもたないので、大量の文章を処理するのには、やはり向かない。

印字機能

文字装飾は、斜体、白ぬきが行単位で、網かけ、アンダーラインは文字単位で指定できる。文字のサイズは、¼角から、縦倍、横倍、4倍角までだが、これも行単位だと24倍角まで指定できる。そのほか、文書をまるごと⅔角で縮小印字する機能もある。

プリントアウトそのものは、プリンターが付属していないので、別にプリンターを用意する必要がある。使えるプリンターは、EPSONのプリンターはもちろん、NECのPR-201・101系／MN9900系、IBMの5500系など。多くのパソコン用プリンターに対応している。

イメージ処理機能

ない(ミもフタもないいい方)。

なお、オプションの表計算ソフトを使えば、グラフをかくことができる(うーん、グラフィックじゃないな)。

その他の機能

本体に通信機能を標準装備。RS-232Cインターフェースを使って、パソコンに直接、あるいはモデムを通して、文書データをやりとりすることができる。なお、本体内に装着できるモデムカードもオプション(PWPNTMC2、2万2000円)で用意されている。また、文書作成機能のほか、住所録、スケジューラーの機能も装備。サイズもそこそこだし、持ち運びのできるちょっとした電子小道具という感じ。あるいは、大きめの電子手帳といったところかな。

お買い得ハンディーワープロ総チェック

Aサイズで、重さ1.2Kg。薄さ28mmで機動性は抜群。どこにでも、持って行ける、小型軽量のワープロ。↵

ワードバンクNOTE2↵

というわけで、これがウワサのワードバンクNOTE2だ。いま、膝の上でこれを打っているのだ)。あと、外に出て手軽に使いたい人にも。ただ、何度もいうようだが、ちゃんとしたパソコンとプリンターを別に持っていることが条件。あくまでも、セカンドマシンなんだからね。安い(今回紹介したなかで、唯一10万以下)という理由で、これ1台でなんでもやろうとすると、どうしてもムリが出てくる。それなりの環境にあるユーザーには、おすすめだ。

機動性(持ち運びやすさ)

1.2kgでA4サイズ。このPOPCOMよりひと回り大きい程度で、脇にかかえたり、あるいはカバンに入れたりして、どこへでも気軽に持ち運ぶことができる。外出先で使うこともOK。バッテリーも単3電池4本だから、急にパワーダウンしても、アワてることなく、すぐに電池を手に入れることができる。機動性は、バツグン!

実用性

どこにでも持って行ける機動性と、パソコンに簡単に文書データを送れるといったことからワープロのセカンドマシンには最適。とくに、出張の多いビジネスマンや、外まわりのセールスマンなどが、外出先で簡単なメモをとったり、報告書を書いたりするのに向いている。また学生なら、授業中ノートがわりに使うのも、なかなかカッコいいかもしれない。

ただし、キーボードにステップがついていないので、長時間のタイピングは疲れるし、液晶ディスプレイも角度がなくのぞきこむ形になるため、これも長時間見ているとやはり疲れる。あくまでもちょっとした、ということに限って使ったほうが無難。また、ちゃんとしたパソコン、プリンターを別に持っていないとその実用性も発揮できない。これ1台ですべてをするには、あまりにもムリがある。

ファッション性

家の中や会社で使うよりは、その機動力を生かして外で使いたい。そうすれば、気分はもうエグゼクティブ・クラス(慣れないと、舌をかみそう)。電車の中で、あるいは図書館、喫茶店、ホテルのロビー、公園のベンチ(?)と、さりげなく使ってしまおう。人目につくこともポイント。カッコもエグゼクティブにしてね(で、マジメな話だけど、飛行機の中では、ワープロから出る電磁波が飛行機の計器を狂わすので使えない。注意しよう)。

どんなユーザーに向くか

セールスマンや、出張の多いビジネスマンなど、とにかくいそがしい人向き。また、作家やライターなどの取材にも向いているかもしれない(←でも彼らは、こんなものを持っていっても、飲んでばっかりいて、結局仕事なんかしねーんだよな)。

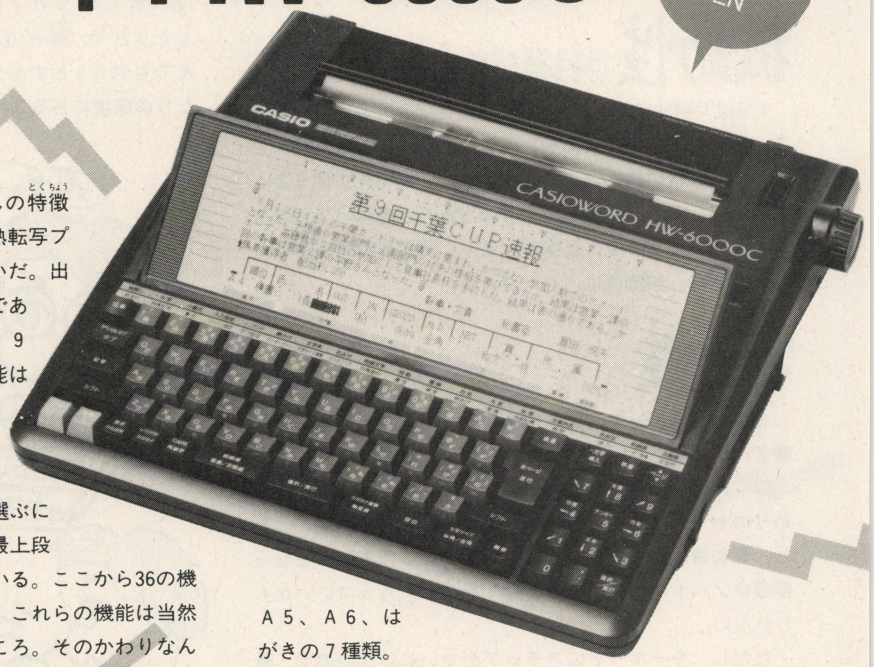
スペック

キーボード	JIS/50音切りかえ
入力方式	かな、ローマ字
変換	文章一括変換
単語辞書	一般 約13万語
	ユーザー辞書 最大8,000字(ICカード使用)
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など7222字
外字登録	9字
装飾	網かけ、アンダーライン
編集	移動、複写、検索、置換、罫線(3種類)、ルビ、n倍角、計算、レイアウト表示、片手入力など
印刷	外づけプリンターによる
ディスプレイ	液晶、40字×5行
プリンター	エプソン、NECなどの各種プリンター
記憶	内部記憶 A4約9ページ
	外部記憶 ICカード(オプション)
電源	単3乾電池4本またはACアダプター
重量	約1.2kg

CASIO カシオワードHW-6000C

軽快な卓上ワープロ

118,000 YEN



特徴

カシオワードHW-6000Cのいちばんの特徴は、48ドット印字。身軽さが身上の熱転写プリンターとはいえ、48ドットはきれいだ。出力例はほとんどレーザープリンターである。7色カラー印字もヒカる。また、9種類もある文字サイズなど、印刷機能は豊富だ。外見的には、ファンクションキーがない。そのぶんだけ、キーボードの縦方向は短くなっている。入力設定や枠あけなどの拡張機能を選ぶには、2つの機能キーとキーボードの最上段のキーを組み合わせるようになっている。ここから36の機能が選べる。ふつうのワープロなら、これらの機能は当然ファンクションキーに割り当てるところ。そのかわりなんだろうか、このクラスのワープロにはめずらしくテンキーがついている。テンキーはカーソルキーも兼ねていて、縦、横だけではなく、ななめにも移動できる。

変換能力

かな漢字変換の方法は、一括変換と自動変換の2通りが選択できる。かな漢字変換の能力としては、いちおうの水準にある。ひどい誤変換はしてこない。ごく常識的な線といえるが、ややもの足りないかもしれない。たとえば、毀誉褒貶（悪口をいわれたり、ほめられたりと評価が分かれるという意味だよ）と変換するのは難事業であった。キ・ヨ・ホウ・ヘンと1文字ずつ変換していくのはカッたるい。それゆえ、あまりに凝ったむずかしい漢字熟語を連発する人には使いにくいだろう。辞書の大きさは、約15万語とかなり多いが、カタカナ語が充実しているようだ。ごく平明で簡潔な日本語を使うためのワープロである。いわゆる学習機能が働いていて、使用頻度の高い漢字熟語から優先的に変換されるようになっている。定型句として約1万4500字登録されている。

文書サイズ

編集できる文書のサイズは、B4、B5、B6、A4、A5、A6、はがきの7種類。

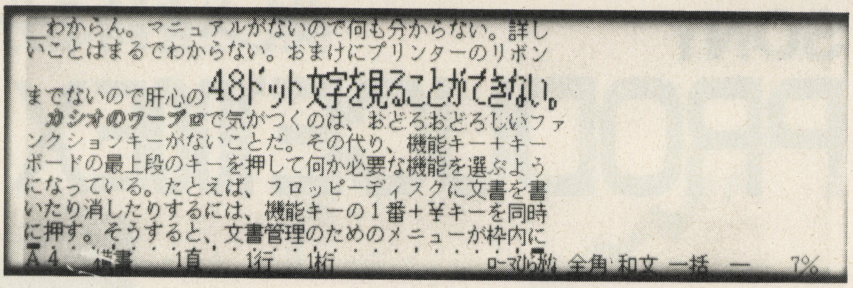
内部的には、A4判の文書（ページ当たり1000文字）を約13ページ記憶できるという。つまり、32Kバイトのメモリーが文書用に電池でバックアップされていることになる。

印字機能

基本的な文字修飾の機能としては、半角、全角、縦・横倍角、上つき、下つき、白ぬき、影つき、太字、反転、斜体（2種）、回転（3種）、網かけ（5種）、アンダーライン（5種）などがある。

文字サイズは、4ポイント（16×16ドット）から、6ポイント（24×24ドット）、8ポイント（32×32ドット）、10.5ポイント（40×40ドット）、12ポイント（48×48ドット）、14ポイント（56×56ドット）、16ポイント（64×64ドット）、18ポイント（72×72ドット）、20ポイント（80×80ドット）まで9種類ある（あー、疲れる）。ふつうは、12ポイント（48×48ドット）を使う。豊富な文字サイズをフルに活用すれば、本文は12ポイント、注釈は6ポイントといった印刷物なみの使い分けができる。また、別売のゴシック体漢字フロッピーや毛筆体漢字フロッピー（各6000円）を使うと、よりキメの細かい印字指定ができる。そのほか、文字のサイズには12×12倍までの自由倍角がおもしろい。ここでもスムージングといって、ドット文字特有のギザギザをなめらかにするくふうができるようになっている。

お買い得ハンディーワープロ総チェック



カラーリボンを使うと、1つのカセットで7色のカラー印字が可能。また、フリーピッチ機能といって、原稿用紙のマス目にぴったり合わせて印刷できる機能もある。

オプションとしては、ハンディープリンター(1万9800円)がある。印刷したいところへ置いて、軽く動かすだけで印字ができる。カセットテープや名札などのラベル、カードなどに手軽に印字できる。ななめにも印字できるので、プリンターで打ち出した文書をさらに修飾できる。

イメージ処理機能

イメージ処理は、基本的にオプションである。オプションのイメージセンサー(1万9800円)を使うのが簡単だ。手がきのイラストや写真をそのままとりこめるので、ややこしさはない。オプションの作図・グラフソフト(5000円)も使える。

画像と文字が混在した文書では、見たままのイメージで編集できるので、プリントアウトと違和感はない。

その他の機能

表計算ソフトや住所録ソフトを標準装備。また、オプションの1/0ボックス(2万円)には、RS-232Cインターフェースが組みこまれているので、それを使ってデータの通信ができる。

機動性(持ち運びやすさ)

プリンターとマイクロフロッピーが一体化しているわりには軽い(4.9kg)ので持ち運びはラク。ひざの上にのせるような形をしていないので、机の上に置いて使うことになる。本格的な移動用には、キャリングケース(9800円)が別売されている。

実用性

標準でつく表計算ソフトや住所録ソフトのため、いちおう実用性はある。手紙やあいさつ状を書いたり、簡単なメモや日記をまとめたりする軽い使い方をするには、いいワープロだ。

ファッション性

液晶パネルを5段階に調節できるチルト式がおしゃれ。コンパクトにまとまっているが、操作をまちがえると、ブザーがピィピィ鳴るのはカッコ悪い。ブザーをオフにできるならいいと思う。

どんなユーザーに向くか

結論的にいえば、HW-6000Cは、A4の大きさの文書を数枚ぐらい作るならおすすめだ。個人用の小規模な文書処理に向いている。また、豊富な文字サイズを駆使して凝った文書を作りたいとか、キレイな仕上がりを期待するユーザーにもいいだろう。

スペック

キーボード	JIS/50音切りかえ、テンキーつき
入力方式	かな、ローマ字
変換	自動変換、一括変換
単語辞書	一般 約15万語
	ユーザー辞書 約2000語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など約7500字
外字登録	100字
装飾	網かけ(5種)、アンダーライン(5種)
編集	移動、複写、検索、置換、罫線(5種類)、ルビ、添字、表計算、住所録、画像処理、レイアウト(イメージ)表示、英文処理など
印刷	袋とじ、差しこみ、はがきあて名、原稿用紙、ページ印刷、段組み、カラー(7色)
ディスプレイ	液晶、40字×10行、16ドット
プリンター	熱転写、48ドットほか、30字/秒、はがき~B4サイズ
記憶	内部記憶 約1万3000字
	外部記憶 3.5インチFDD
	A4サイズ270ページ
電源	単1乾電池5本またはAC100V
重量	約4.9kg

SONY PRODUCE100EX

美しさを誇る分離型ワープロ

120,000 YEN

特徴

デビュー当時「わけあって別れることにしました」という、ちょっと衝撃的なコピーで話題をふりまいたのが、このPRODUCEである。プリンターを本体から分離したことによって、本体のみで2.4kgの重さにまで軽量化した。100EXは、別売の周辺機器との接続のための端子をもち、グラフィック機能、通信機能などの拡張性をもたせたもの。プリンター分離時なら、5時間の充電で約6時間という長時間使用できるところも「別れた」ことによるメリットだ。

変換能力

一括変換が可能だが、変換の速さはお世辞にもスピーディーとはいいがたい。慣れれば文節ごとに変換していけばそれほど不自由ではない。単語辞書約15万語、ユーザー辞書200語、かな、ローマ字の一括変換可能。

文書サイズ

用紙サイズはA4、B4、B5、はがきの縦型とB5、はがきの横型。ケタ数、行数の選択もできる。軽量化をめざしてか、外部記憶に2インチのフロッピーディスクを搭載しているが、処理スピードなどは3.5インチよりも速いくらいである。容量もA4約120ページ分と、パーソナルユースなら十分使用に堪える。

印字機能

和文3書体（明朝、ポエム、行成）、英文5書体（ローマン、タイプライター、ヨーロピアン・ボールド、ヨーロピアン・レギュラー、スクリプト）と、豊富に書体をもち、文字の大きさや網かけ、影をつけたり斜体にしたりと、いろいろなバリエーションを選択できる。ポップアップメニューにより、各編集機能へ簡単に入ることができる。

文字の大きさは、全角、半角、倍角に上つき・下つきが指定できる。下線、肉太、斜体、網かけの4種類の飾りができる。最大16倍までの拡大が可能。反転、白ぬき、影つきもできる。プリンターは熱転写、32ドット、毎秒30字の印字が可能。プリンターを縦に置けばはがきや堅いものなども曲げずに印字可能。書きだし位置を指定することができるポジションスコープもついている。オートピッチ設定でレポート用紙や原稿用紙のマスにも、きれいに印字できる。色は単色。

イメージ処理機能

グラフィック画面には、ライン、ボックス、サークル、ゲット、プットなど、CGツールについている基本的な命令はほぼ備わっている。ここで作画したものを文章中にとりこむことができる。グラフィック画面は512×512ドット。別売りのイメージスキャナー、ビデオスキャナーを使えば4段階の階調で写真や画像をとりこむことができる。

その他の機能

ファンクションキーを押すと、どの状態からでも、ポップアップメニューが出てくる。初心者でもすぐにいろいろな機能を使いこなせるようにとの気配りがうれしい。PC-98シリーズの『一太郎』とデータコンバージョンが可能であるところなどは、ちょっとミーハー。ミーハーついでに、別売りで、いま流行の通信機能もついている。英文モードは単語間のスペースが小さくなるので、部分的に使用する場合でもこれは使える機能だ。ほかにも、英文ワープロと

お買い得ハンディーワープロ総チェック

前略♩
越川君、このたびは、ご結婚おめでとうございます。すばらしい結婚式にただき、ありがとうございました。まさに人生の晴れ舞台にふさわしい、あれやかな笑顔もさることながら、ときおり見せる、凛とした表情に、これかて甘くはない長い人生を、二人で乗り越えていこうとする、決然たる思いをな気がして、大変うらやましくも、また、ひとかたならない決意のほどを見だいた思いがして、感動いたしました。晴れやかなお二人のスタートに立ちとは私にとっても、いい勉強になりました。♩■
さて、その後もお変わりなく、幸せ、かつ、着実な結婚生活をお送りにな

としての機能は充実している。英語ワープロとしても一人前の仕事をこなせるところなど、これからの国際化社会にふさわしいワープロといえる（が、ミーハーだともいえる）。

機動性（持ち運びやすさ）

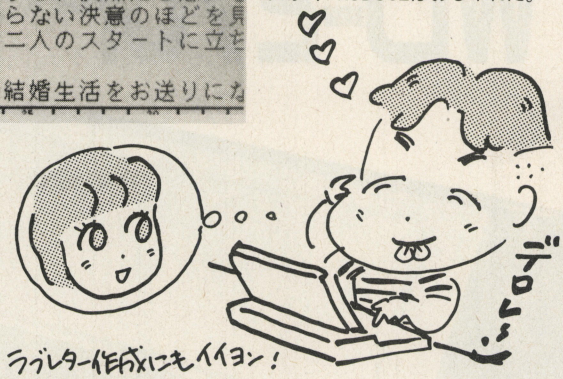
この特集でも紹介されている、エプソンのワードバンクには負けるが、2.4kgという軽さは、かなり機動性にすぐれているといえるだろう。単体で持ち運ぶときには、肩からさげられるようにカメラについているストラップのようなものがついてくるが、はっきりいってあまりかっこよくない。単体で持ち運ぶよりは何かケースに入れたほうがいいだろう。別売りの特製ケースなら表に持ち歩いてもはずかしくない。アタッシェケースに入れるにはちょっと大きいが、出張用などの少し大きめのカバンになら入る。

実用性

どちらかというと、プライベートな知的生産の道具として利用するほうが、より高い利用価値を見いだせることは確かだ。外に歩ち持くことはなくても、このハンディーさはありがたい。書斎や、大きな机がない人でも、食卓がわりのテーブルや膝の上に運んで使えるし、いつでもかたづけることができる。水平に紙を送れるプリンターや、充実したグラフィック機能も、そういう「お膳トップ」的な設計思想からきているものだろう（ちがうかな？）。そのほかのソフト面でもそういった傾向が見られる。拡張性の高さも、単体での機能の充実をめざしているようで、プライベート志向を感じる。で、そういったカテゴリーで評価するなら、実用性は十分にあるといえる。

ファッション性

はっきりいって、これに関しては断トツじゃないだろうか。まず、ディスプレイを閉じたときの流れるようなフォルムには、ほかのワープロには見られない美しさがある。ノートワープロの、電卓と見まがうような直線的で薄べったいスタイルや、テレビと電話のオバケみたいな暑苦しいものとは一線を画す。イメージスキャナー、ビデオスキャナー、通信機能など、ソフト面でのファッション性も重視している。とくに『一太郎』とのデータコンバージョンなどは、流行に敏感なところを見せつけている（単にそれだけという話もある）。いや、とにかくPRODUCEはおしゃれだ。



ラブレター作成にもイイヨン！

どんなユーザーに向くか

コンパクトなスタイルで、ひととおり水準以上の機能をもった機械であるが、一括変換には弱いところが玉に傷である。少なくとも、大量な文章を書くような職業には向いていない。グラフィック機能の充実、プリンターの使用範囲の広さなどから、仕事に使うというより、むしろプライベートな使い方によく適応している機械だといえよう。

スペック

キーボード	JIS
入力方式	かな、ローマ字
変換	連文節一括変換
単語辞書	一般　約15万語
	ユーザー辞書　最大200語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など
外字登録	8字
装飾	網かけ、アンダーライン
編集	複写、検索、罫線（3種類）、カット、ペースト、再変換、ブロック編集、作図、図形指定、英文処理など
印刷	はがきあて名、オートピッチ指定印刷など
ディスプレイ	液晶、40字×10行（漢字）、16ドット
プリンター	熱転写、32ドット、30字／秒、はがき〜B4横サイズ
記憶	内部記憶　約4500字
	外部記憶　2インチFDD
	A4サイズ120ページ
電源	充電式電池またはAC100V
重量	本体2.4kg、プリンター1.6kg

SHARP
WD-270F「書院」

カラーが決め手!

128,000 YEN

頭のかな1文字で変換できる短縮変換機能により、スピーディーな文書作成が可能。辞書は、約8万語の日本語辞書に、人名や地名などの約2万語の固有名詞を加え、あて名書きにもスムーズに対応している。ユーザー辞書は、最大約110件が登録可能。変換には、連文節変換、漢数字変換、カタカナ変換、ひらがな変換、半角・全角変換などのほかに、異字体変換機能により、旧字体の文字も簡単に入力できる。

特徴

16ビットCPUを搭載し、約10万語の辞書とスピーディーな連文節変換能力をもつ。出力は、7色のカラー印刷が可能なプリンターを内蔵。ディスプレイは、24ドット表示も行える大型の液晶画面で、縦書き表示も可能。また、オプションのモノクロハンディースキャナーやハンディーカラースキャナーで、写真などを読みこめる。ビデオアダプターを接続すれば、テレビ画像のとりこみも可。読みこんだ画像は、文章と同時に表示でき、カラーで出力が可能だ。

変換能力

最大8文節および40語の連文節変換ができる。また、先

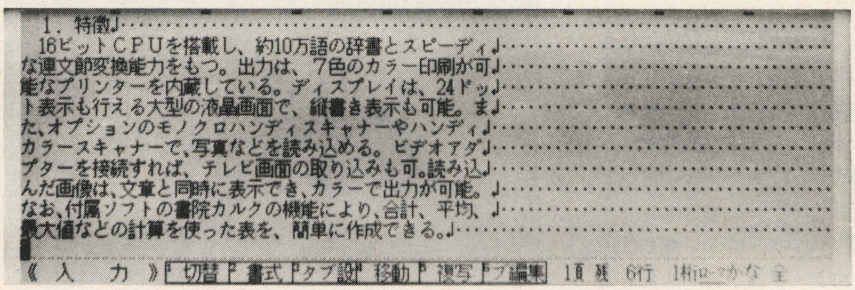
文書サイズ

編集できる文書サイズは、はがき、B5、B4、A4のそれぞれ縦置きと横置き、フリーの合計9種類が指定可能。内蔵の3.5インチフロッピーディスクに文書を登録する場合は、1枚のディスクに、最大A4約200枚分、500件の文書を登録が可能だ。ディスクに登録した文書は、WD-250、WD-260、WD-300、WD-540、WD-600、WD-5000の各シリーズで読み書きができるし、その逆も可能。ただし、機種によっては、色指定やイメージのあつかいなどが異なる場合もある。

印字機能

印字できる文字は、通常、白ぬき、太字、影つきなど6種類。それぞれに斜体文字の指定ができる。各文字は、全角、半角、倍角、4倍角、拡大文字、9/4倍角、1/4倍角、4/9倍角の指定により、拡大・縮小して印字できる機能が用意されている。また、版画用などのために、文章全体に対し、文字を鏡に映したように反対向きに印字する鏡像印字が可能。ドット構成は最大24×24ドット。カラープリンター内蔵で、単色、2色、7色の色指定が可能だ。

また、定型印字機能により、



必要な条件を指定すると、原稿用紙のような一定間隔の用紙に、改行ピッチや文字間隔を自動的に調整して印字することができる。

イメージ処理機能

文章中の好きなところにイメージを置くことができ、ディスプレイ上で、文章と同時に表示・確認することが可能だ。イメージの作成は、ドット、線、矩形・円、文字を使った描画機能と、イメージ編集として、反転、複写、移動、レイアウト表示の機能がある。作成できるイメージの大きさは、横最大840×縦581ドット、または縦最大1176×横411ドット。印字では、横最大のとき縦約82×横約119mm、縦最大の時、縦約166×横約58mm。色設定は、単色カラー印字のみ。また、別売の手書きボード、ハンディーカラースキャナー、ビデオアダプターなどを接続すれば、簡単にイメージの作成ができる。その際、ハンディーカラースキャナーまたはビデオアダプターから入力されたイメージは、7色のカラーで印字することができる。

その他の機能

ユーザー作成の外字を最大40種類まで記憶。書体は明朝体だが、別売のゴシック体印字用ファイル、毛筆体印字用ファイルにより、ゴシック体、毛筆体印字が可能。分野別辞書では、医学用語辞典、英和／和英辞書、自治体用語辞書、歴史用語集、政経用語集などが、別売で用意されている。

なお、付属ソフトの書院カルクの機能により、合計、平均、最大値などの計算を使った表を、簡単に作成できる。

機動性(持ち運びやすさ)

重量は約5.4kg。けっこう重い。収納式のノブがついているが、気軽に持ち運ぶというよりも、机から机への移動用といった感じである。移動時でも、液晶のパネルが、外を向いたままなので、ノブを持って移動するには、注意が必要。また、プリンターやフロッピーディスクを使うときは、バッテリーの消耗がはげしいので、ACアダプターから電源をとるほうがいい。したがって、ハンディーワープロというよりは、移動しやすい卓上型ワープロといった感じがする。

実用性

他機種にはあまり見られない豊富なイメージの取り扱い機能と、7色までのカラー印字機能は、作成文書の表現力をけっこう高めてくれる。オプションのスキャナーなどと組み合わせれば、小型の卓上文書作成システムに早変わり、といったところ。

ファッション性

うーむ。ちょっと重めのボディー、ごついデザイン、どうもファッションということばからは遠い感じである。「見てくれよりも内容だい」と、そんなことばが、外見からも機能スペックからも聞こえてくる。デザイン的には、弟分の、WD-60シリーズやWD-230Fあたりのほうが、ハンディーワープロらしい。

どんなユーザーに向くか

机にすわって、じっくり文章を練りたい人向き。とくに、机の上がいつも混雑している人には、場所をとらないこのワープロはうってつけ。また、はがきや手紙に、オリジナルの絵を入れなければ気がすまない人にもどうぞ。7色カラーの絵入りはがきなんてのは、なかなか魅力的だ。

スペック

キーボード	JIS配列準拠	
入力方式	かな、ローマ字入力	
変換	連文節変換	
単語辞書	一般	約10万語
	ユーザー登録	約110語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など8680文字	
外字登録	40文字	
編集機能	ルビ、上つき文字、下つき文字、検索、置換、均等割り付け、ロゴ作成、罫線4種類、ブロック編集、ワードラップ処理、演算、グラフ作成、イメージ作成・編集、レイアウト表示など	
印刷機能	カラー印刷、部分印字、袋とじ印刷など	
ディスプレイ	液晶	24ドット30字×8行 16ドット40字×20行
記憶	内部記憶	約8000字
	外部記憶	3.5インチFDD A4約200ページ
プリンター	カラー熱転写式、感熱式 24ドット、はがき〜B4	
電源	充電式電池またはACアダプター	
重量	約5.4kg	

総チェックシリーズ！

パーソナルワープロ最速の印字機能、

TOSHIBA　1秒間約38字に東芝の底力を見た！

ルポJW80F

128,000 YEN

しか変換できないけどね。自分が文書を作成していてよく使うセンテンスなどを辞書登録する新語登録機能は、最大450語登録でき、文字の横に絵を入れたいときに便利な絵記号もついている。

文書サイズ

文書サイズには、A4、B5、B4縦・横、はがき、フリーの6種類があって、あたりまえだがそれぞれ字数行数が好きなように変更できる。しかも、行・文字数を設定するときに右横に選んだ用紙の絵が出て、数を指定するたびにレイアウトが表示されるのだ。だから、文章を打ってからレイアウトを考えずにすむわけ。で、文書の記憶容量は1ページを1000文字と換算して、約260ページ。登録した文書は、R50、R55、R70シリーズとも互換性がある。

特徴

今度のルポには、特徴といえるものがたくさんある。まず、ハンディーワープロ・ユーザーにとって、なんといってもウレシイ、1秒間に38文字印字できるってこと。おそい！といわれる熱転写プリンターが少しでも速くなったわけだからね。さらに、あって当然と思われていた、1文字単位での文字修飾機能に、ひらがなで入力して変換するだけで、外来語などのカタカナ単語に変わるカタカナ単語機能。そして、ないのが不思議だった後退キー（バックスペース）。初めてワープロを使おうと思った人でも、すぐにやることができるガイドメッセージ機能などが加わっている。

変換能力

辞書の単語数は約10万。変換の仕方もいろいろあって、まずは、まとめて60字までひらがなから一気に変換できる、連文節変換。これにはカタカナ語変換もふくまれている。ただし連文節変換は少し時間がかかるけどね。

ほかに、同音語一括表示というのがあって、音と恩などのような同音語を下のウインドーに表示して選択できるようになってたりする（前は単漢字機能として内蔵、よくある機能）。で、ひらがなからカタカナ、カタカナからひらがなへの変換もできるようになった。ただ、後者は1語ずつ

印字機能

印字には、文字サイズ（全角、1.3×、1.7×、2×、13×ポイント）、文字倍率（¼角、半角、全角、横倍、縦倍、4倍角、n×m倍角）があり、それぞれ、斜体・回転・白ぬき文字が印刷できる。さらに、印字指定も種類が多くなり、全体の指定のほか、行単位、1文字単位（文字修飾）でもできるようになった。それに加え、英文ワープロ機能（5カ国語、英・仏・伊・西・独に対応）が内蔵されたので、1行内に英文と和文が混合した文書も、タイプのような書体で印字できる。英文印字には、しかも「I」や「H」などの幅のちがう文字の間隔も、キレイに調節するプロポーショナル印字機能がついている。あとは、原稿用紙印刷、ミリピッチ改行・文字間、網かけ印刷。で、おどろいちゃうのは、オプションに手のひらサイズのハンディープリンターっていうのがあって、内蔵プリンターでは印刷できない厚い用紙や大きな用紙、小さすぎる用紙などにも直接印刷ができること。値段は2万4800円といい値段だが、便利は便利。あともう2つあって、官製はがき専用の自動給紙装置とアウトラインフォント。前者は、一度に30枚のはがきをセットし、次々に自動的に印字できるスグレもの。こっちは1万

円と手ごろである。後者は、文字を拡大して印字するときに出るワープロ特有のギザギザした文字を、活字のようにキレイでなめらかに印字するフォント。明朝・ゴシック体の2つあって、ともに3万円。

イメージ処理機能

文書作成中に、空いたスペースにイメージを表示することができる。これには、細・太実線、点線、矢印細・太・点線、矩形細・太、矩形内ぬりつぶし（6種）がある。指定はスムーズ。

その他の機能

思うに、とっつきやすくて、実際にやってみると使いづらいのがワープロ。機能が複雑になって、これから始めようとする人は、覚えるのにひと苦労。いちいちマニュアルを見なきゃならないし、そのマニュアルも複雑になってる。

そこで、このガイドメッセージが生きてくるワケ。これは、「初心者の方へ」のガイドはもちろん、中級者で途中で操作がわからなくなったときに、次に何をしたらいいかを教えてくれる。いちいちマニュアルを見なくてすんじゃうのだ。便利便利。

機動性（持ち運びやすさ）

重さは5kg。なかなか重いシロモノである。ただ、パネルを本体にフタのようにかぶせてしまえるので、コンパクトはコンパクト。手さげもついているが、別売で専用のキャリングケースがあるので、それを買って持ち運ぶようにしたほうがいい。手が痛くなっちゃうからね。

実用性

やっぱり、機能が豊富なので実用的ではあると思う。変換も速いからね。だから、もう少し軽くして会議中に使ったり、電車や飛行機などの移動中にも使えるようにしてほしい。そんなに大きくないわけだからね（編集部注、でもさっきも書いたけど、飛行機の中では使えません）。

ファッション性

はっきりいって、あまりないと思う。色もダークグレーでちょっと半端な色で、ジミだからね。それに、キャリングケースも、同じくグレーでショルダーが明るいねずみ色。どっかの、おじさんが持つようなシロモノになっちゃってる。まっ、ファッションなんか考えないで使うのが一番な気がする。

どんなユーザーに向くか

初心者にはもちろん、ワープロにかなり親しんでいる人にまで堪えうる機種だと思う。一番の問題である漢字変換の速さと印字の速さはピカイチだからね。また、機能もそんなにむずかしくないし、覚えやすくつくってあるから、女性に向いているっていえば、向いている。

スペック

キーボード	JIS
入力方式	かな、ローマ字
変換	連文節変換
単語辞書	一般　10万6000語
	ユーザー辞書　450字
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など
外字登録	16字、ディスクに7520字
装飾	網かけ（4種類）
編集	移動、複写、検索、置換、罫線（9種類）、均等割り付け、ルビ、添字、ブロック編集、表計算、グラフ、印刷イメージ表示、英文処理など
印刷	袋とじ、はがきあて名、原稿用紙、段組み、ラベル、縦横変換印刷
ディスプレイ	液晶、40字×10行、24、16ドット
プリンター	熱転写、24ドット、38字／秒、はがき〜B4横サイズ
記憶	内部記憶　7200字
	外部記憶　3.5インチFDD
	A4サイズ260ページ
電源	充電式電池
重量	約5kg

NEC　おじさんのための4畳半感覚のワープロ

文豪mini5HL

168,000 YEN

特徴

なんといっても、大型液晶画面。横40字、縦22行（最下行はガイドライン）と表示できるので、広々として見やすい。そして、本体の後ろにプリンターが、横に3.5インチのマイクロフロッピーを1台組みこんである。これ1台で文書処理にまつわる仕事が全部できますよというわけだ。

変換能力

連文節変換が基本で、これを生かすために一括と逐次の2通りのかな漢字変換の方法をサポートしている。最高200字、40文節まで一括変換できる。逐次変換のほうが使いやすいだろう。

そのほか、体言変換という見慣れぬ変換方法がある。たとえば、「東京都中野区大和町」のように、漢字がずらりとならぶ住所や会社の名前を入力するときに便利なモードだという。これは、ぼくの慣れ親しんでいる『新松』でいえば複合語変換のことだ。変換の傾向は、すなおで好感がもてる。辞書に入っている基本単語は約13万5000語とかなり多い。その内訳は、基本語が6万5000語で残りは複合語だから、人名、地名が非常に多いのだろう。PC-98のワープロソフトの場合、6～7万語ぐらいだから、これはデカい。

文書サイズ

官製はがきからB4横サイズまでの7種類が編集できる。また、原稿用紙モードというヘンテコなモードがある。文字どおり、液晶画面に原稿用紙が現れてここに文字を埋めていくものだ。文豪したいときは原稿用紙モードに限る。市販の原稿用紙の印刷書式をもっているので、そのままプリントアウトできる。

文豪ミニ5HLで作った文書は、MS-DOSとのデータ交換ができる。MS-DOSでフォーマットされたフロッピーならデータの交換ができるという意味である。文豪ミニ5HLでフォーマットされたフロッピーを、MS-DOSから読み書きできるという意味ではない。文豪ミニ5HLでフォーマットされたフロッピーを、いきなりPC-98に突っこんでもダメである。いまのところ、文字情報だけだが、データがPC-98に対してオープンなのは大歓迎である。PC-98にコンバートできるなら、まったく別の種類のパーソナルワープロにもデータを持っていける可能性があるからだ。もちろん、文豪ファミリーとの上位互換性もある。

印字機能

基本的なところからいえば、網かけ（5種）、表内網かけ（5種）、字消し（3種）、下線、罫線（6種）と装飾には苦労しないだろう。文字のサイズは10.5ポイント（24×24ドット）と7ポイント（16×16ドット）の2種類がある。オプションで12ポイント文字もある。

印刷機能で注目したいのは、スムージング処理。4倍角以上の大きさの文字をそのまま印字すると、ドット文字の悲しさ。ギザギザが目立つ。スムージング処理では、ドットを目立たせないように、なめらかに印字できるのだ。

また、かな文字の外字もおもしろい例が用意してある。インクリボンをとりかえると、カラー印字もできる。

イメージ処理機能

欲張り文豪ミニ5HLを決定づけるのは、イメージ処理である。イラストやグラフをかいて、これを文書にはりこめるのだ。絵を作るのに、いちばん簡単で確実なのは、別売の

ハンディースキャナーで画像をとりこむことだ。手がきのイラストや写真をそのまま生かしたい場合に使う。文豪ミニ5HLで直接イラストを起こすというのはシンドイ。お絵かきツールとしては、メニューもちゃんとあるし、機能も豊富。だが、いまどき、カーソルで絵をかけってのは、はやらない。フリーハンドでなめらかな曲線をかくのは地獄の苦しみだ。イメージスキャナーでとりこんだ画像を修整するためのツールだと割り切ったほうがいいだろう。付属のディスクに入っているサンプルを修整するのもいいかもしれない。サンプル画どうしを自由に組み合わせられるので、くふうしだいではけっこう多彩な表現になるだろう。そのために、サンプル画の右側をあけてあるのだそうだ。

その他の機能

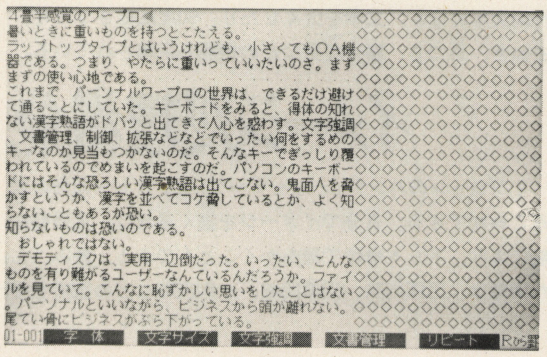
付属のディスクには31種類ものリフィルの例が入っている。月間予定表や記念日、最終電車などはすぐにわかるが、忘れないで！というユニークなリフィルもある。リフィルとは、システム手帳にはさんで使うノートのことだ。実際に活用するかは別として、パソコンとプリンターを活用してリフィルをつくるビジネスマンは多い。サンプルとしこれらを自分好みに改造するという楽しみが出てくるだろう。そのほか、簡易表計算の機能までついている。家計簿や見積書、売上表を作成して文書にはりこめるようになっている。

機動性（持ち運びやすさ）

造作がしっかりしているためだろうか、かなりの重量（5.4kg）になる。ラップトップ型とあるので、ヒザにのせてみた。ずっしり重くてヒザに食いこむ。江戸時代の拷問に、何かこんなのがあったなぁ。したがって、机の上に置いて使うラップトップ型ワープロである。

実用性

32種類のリフィル集、簡易表計算など、ビジネス向きの機能は豊富。また、MS-DOSとのデータ互換性があるので、パソコンのワープロのサブマシンとしても使えるなど、応用性はけっこう広い。使い勝手も、まずまず。



ファッション性

実用に徹した文豪ミニ5HLが唯一おしゃれなのは、欧文ワープロとしても使えることだ。英語、ドイツ語、フランス語、イタリア語、スペイン語、ポルトガル語、スウェーデン語の7カ国語に対応している。英文には約2万語の英単語をもうスペルコレクターまでついている。なんとなく、優雅な気分だ。

どんなユーザーに向くか

文豪ミニ5HLは、日本電気らしく手堅く（はっきりいえば鈍重）つくってある。NECの美意識からすれば、OA機器は、なにがなんでもビジネスでガシッと固めないと売れるような気がしないのだろう。外見は優美とはいいがたいが、全体的に行き届いたワープロだ。実用性を重んじるユーザーには、手ごたえ十分といったところだ。

スペック

キーボード	JIS／50音切りかえ式
入力方式	かな、ローマ字
変換	連文節変換（2000字、40文節まで）
辞書	一般　約13万5000語 ユーザー辞書　約600語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など7375字
外字登録	10字
装飾	網かけ、アンダーライン
編集	検索、置換、罫線（6種類）、自動罫線、罫線保護、レイアウト表示、半改行、リピート、カット・ペースト、均等割り付け、グラフ、作図、欧文処理など
印刷	はがきあて名、ページ印刷、段組み、欄外印刷など
ディスプレイ	液晶、40字×22行、16ドット
プリンター	熱転写、24ドット、30字/秒、はがき～B4サイズ
記憶	内部記憶　A4約20ページ 外部記憶　3.5インチFDD
電源	充電式電池またはAC100V
重量	約5.4kg
その他	通信機能（オプション）、MS-DOSファイルコンバーター機能、別売りハンディースキャナーによる画像読みこみ可能

総チェックシリーズ！

RICOH 48ドット印字のシティー感覚ワープロ
マイリポートJP90LX

128,000 YEN

ふくむ約13万語を内蔵。ユーザー登録は最大200語までできる。

文書サイズ

あつかう用紙のサイズは、A4、B4、B5、B5袋とじ、はがきの5種類から選ぶ。それぞれについて、縦置き、横置きの指定が可能。オプションのFAX機能を使う場合は、これらのほかに、FAX用のA4サイズも指定できる。本体には、3.5インチIMバイトのマイクロフロッピーディスクを内蔵しており、1枚のディスクに、最大111件の文書を登録することができる。なお、文書変換機能を使えば、他機種のワープロで作成した文書フロッピーの内容を呼び出すことが可能。文書変換ができる機種は、マイリポート15、JP50D／E、JP70D、JP90F／100F／90FX、JP200D／DCの9種類。ただし、機種によって呼び出せる文字種や文字修飾は異なる。

特徴

ボディーデザインはすっきりまとまっており、見た目にも機能的で美しい。スペックでまず目につくのは、48ドットの高密度プリンター。きれいな文字で、文字の大きさも2種類から選ぶことができる。インクリボンはリバーシブルで経済的。毛筆体の文字フォントを内蔵、欧文書体も4種、7カ国語に対応。住所録ソフトを内蔵しており、住所録、電話帳、FAX台帳として、豊富なデータ管理機能をもつ。オプションのファックスユニットをとりつければ、ファクシミリとしても利用可能だ。

印字機能

48ドットの高密度熱転写式プリンターを内蔵。48ドットのほか、42ドットでの印字もできる。オプションのインクリボンに交換することにより、単色ごとのカラー印字も可能だ。印字文字サイズは12ポイントと10.5ポイントの2種類。それぞれに、倍角、半角、1／4文字、拡大文字、斜体の指定ができる。文字修飾には、アンダーライン、網かけ、行間文字のほか、文字を太くしたり、90度回転させたり、白ぬき、影つき、書体変更などの機能も用意されている。

変換能力

入力は、かな入力とローマ字入力の2種類。変換は、かな漢字自動変換と文節変換の2つから選べる。そのほかに、単漢字変換、句点コード入力、漢数字変換などの機能も用意されている。辞書は、複合語、固有名詞約1万9000語を

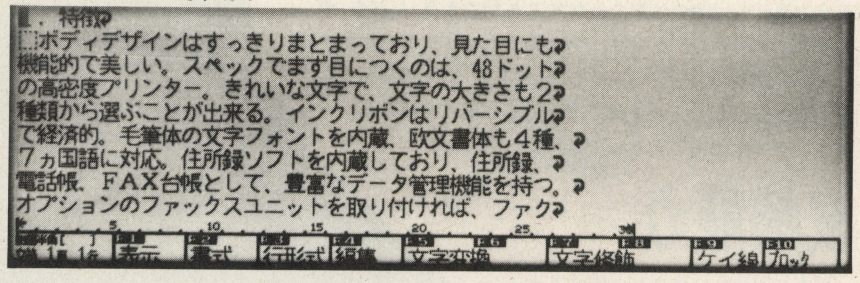
イメージ処理機能

オプションのハンディーリーダーで、イラストや図形の読みこみができる。自分でイメージを描く場合は、点修整機能により、ドット単位で絵をかくこともできる。読みこんだ画像は、区画削除、画像回転、白黒反転などの機能を使

って編集し、切りばり機能により、文書中の任意の位置に、指定した拡大率で印刷する。読み取り範囲は、読み取り密度が小のとき64×64mm、大のとき32×32mm。読みこんだデータは1.5倍に拡大可。

その他の機能

欧文入力モードには、2種類の欧文フォントが用意されている。そのさい、ワードラップとジャスティファイの機能が指定できる。また、データ管理機能を使えば、住所録、電話帳、FAX台帳、フリーフォーマットを作成可能。作成したデータは、ならべかえや、検索を行うことができ、はがきのあて名印刷や、FAX通信にそのまま利用できる。FAX通信を行う場合は、オプションのファックスユニットが必要。これにより、FAXの自動および手動発信／受信が行える。



機動性（持ち運びやすさ）

重量は約6.3kgでやや重いが、ディスプレイをキーボード上に折りたためば、ちょうど小型のアタッシェケースくらいにまとめることができる。膝の上にのっけても使えるほど、外見のまとまりがよいワープロだ。

実用性

機能的に十分なものをもっている。あっちこっち移動しなくてはならないビジネスマンにとって、ファックス機能は、とても便利なものだ。全体的にもよくまとまっており、シンプルで実用的なワープロといった感じだ。

ファッション性

印刷される文字と同様に、ボディーデザインも、とても美しく仕上げられていると思う。使っている状態でも、持ち運びできる状態でも、きれいにまとまっていて、とてもファッショナブルに見える。これを持って、天気のいい日に公園の木の下でワープロする、なんて気にさせてくれるワープロである（ただし、屋外使用には、オプションのバッテリーパックが必要）。

どんなユーザーに向くか

全体のイメージは、シティー派向けワープロ、そんな感じである。外見も内容もシンプルだが、とても洗練されている。自分のファッションにこだわっている人には、小道具の一つとして、いかがなものでしょうか？　と思う。

スペック

キーボード	JISかなA／Nキーボード	
入力方式	かな、ローマ字入力	
変換	自動変換、文節変換	
辞書	一般	約13万語
	ユーザー辞書	200語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など7622文字	
外字登録	30字	
編集機能	センタリング、右寄せ、均等割り付け、移動、複写、位置補正、左端・右端設定、タブ設定、切りばり指定、罫線、ブロック編集機能など	
印刷機能	定型フォーム印刷、あて名、袋とじ、段組み、差しこみ印刷など	
ディスプレイ	STN液晶	16ドット40字×10行
記憶部	内部記憶	約5000字
	外部記憶	3.5インチFDD（1MB）最大111文書
プリンター	熱転写式、はがき～B4サイズ、48×48または42×42ドット	
電源	AC100V（充電方式はオプション）	
重量	約6.3kg	

SANYO システム手帳感覚
ステーショナリーワープロES-100

168,000 YEN

特徴

ワープロに電子手帳の機能をすべて網羅して搭載。初期画面で選べる10個の仕事をこなすことができる。しかも、週刊誌サイズのコンパクトさ。タケムラケンイチなら思わず「これだけですよ!」といってしまう(?)。喫茶店でふと仕事を思い出して、これをバッグからとり出して使うというようなケースが出てくるのではないだろうか。

変換能力

使う人にかわって正しい漢字をさぐり出す新AI文章自然変換方式というのを採用している。文章の前後関係や接続関係を判断し、適切な漢字に変換するものだという。ためしによくある「きしゃのきしゃがきしゃできしゃした」というのを変換させてみたところ、ズバリ「貴社の記者が汽車で帰社した」となったのにはおどろいた。もちろん続けて変換キーを押していくと、文節単位で変換されていって、「記者の汽車が貴社で帰社した」などというのが出てきたりするけれど、まちがえても「貴社した」などというこの世にないことばが出てくることはない。外来語もきちんと認識してカタカナにかえてくれる。変換モードには文節や句読点などのところで次々と自動的に変換していく自然変換方式のほか、文章をまるごと変換する一括変換、文節区切りに変換キーを押して変換する逐次変換の3モードが切りかえられる。変換スピードも速いし、フロッピーを呼び出す音もじつに静かだから、スマートに文書を作っていける。

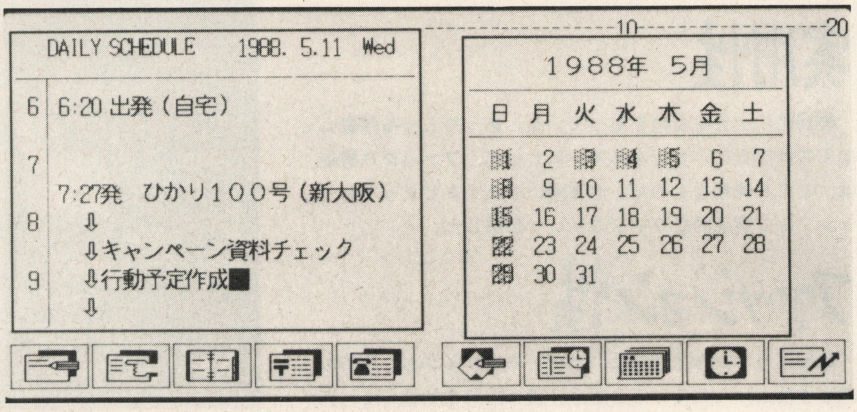
辞書語数は14万単語(複合語をふくむ)と立派なものだ。さらにユーザー辞書が300語もつし、学習機能もすぐれているので使ううちにさらに賢くなっていく。

文書サイズ

はがき～B4横と、一般のオフィス内で使うような書類のサイズはフルにサポートしている。A4サイズで12ページまで本体内に記憶できる。

印字機能

文字のサイズは標準24×24ドット、10.5ポイントで、12ポイント、9ポイントも使える。さらに縦48倍、横48倍まで組み合わせ自由な拡大印刷機能をもつ。字体の変形、斜体、白ぬきなども思いのままだ。文字の大きさを3ポイント単位で指定できるマルチポイント機能に、110種類の毛筆



拡大文字ももっていて表現力も抜群。ただし、カラー印字機能はない。印字速度は専用プリンターで最高23字/秒。

イメージ処理機能

ない。ただし、オプションの「作図・グラフROMカード」というのを使えば、文章中の思いどおりの場所に図形やグラフを入れることが可能になる。

その他の機能

英文に加えて独、仏、伊、スペイン、ポルトガル、スウェーデンの7カ国語のワープロ機能も完備している。右ぞろえ機能など欧文にほしい諸機能もサポートした。

計算機能もバッチリ。計算式と対象になるデータを指定すれば、縦横の表計算もあっという間にこなしてしまう。また、計算式の入力による電卓計算機能も装備した。

50音順や、数値順のならべかえを行うソート機能、ことばや数値で選び出せるセレクト機能などももっている。

別売の通信ケーブルとモデムを接続すれば、電話回線を使って、ワープロ間通信やパソコン通信が実現できる。

機動性(持ち運びやすさ)

A4ファイルサイズ、週刊誌を3冊くらい重ねたボリューム(本体寸法幅308×縦228.5×高さ37.5mm)と思えばよい。2.1kgの軽さ。アタッシェケースやクラッチバッグにも入れて運べる。これくらいの携帯性を実現して初めて、〝ラップトップ〟と呼べるのではないだろうか。

実用性

システムノート、スケジュール管理、メモ、住所録、電話帳、カレンダー、時計機能を内蔵。システムノートには会議録、プロジェクト、出帳ノート、パーソナルデータ、交通費、トラベルノート、ゴルフスコアのメニューがある。文書ファイルとして、ショップリスト、ギフトリスト、グッズリスト、AVリスト、ブックリスト、ドライブノート、クッキングリスト、時刻表、燃費チェック、健康管理の10種類をもつ。ビジネスやプライベートな情報を凝縮して手もとに置いておけることでビジネスマンにすっかりおなじみになったシステム手帳を、電子化してしまった。

おまけにマルチタスク機能がある。たとえば文書作成中に時計機能の画面を呼び出して時刻を知ったり、思い出したことをメモしたり、住所録から人の住所や名前を調べるということもできる。また、ほかの文書を呼び出して一部を切りとり、それを現在作成中の文書に使うということも可能だ。一度入力したデータをあれこれ加工しながら何度も有効に使用できるというわけだ。行動派のビジネスマンなら必ずほしくなってしまうだろうし、そうでなくても見た人はたいていほしいと思うだろう。

ファッション性

現在あるポータブルワープロのなかでは〝超おしゃれ〟な機種といってもいい。OLが持っていてもおかしくない。

どんなユーザーに向くか

三洋の資料によれば、商社マン、営業マン、銀行マンなどのビジネスマン、ファッション感覚に敏感なヤング層などをねらいにしている。ただ機械のほうがあまりに有能すぎるので〝なまけもの〟ユーザーが持っても使いきれないかもしれない。

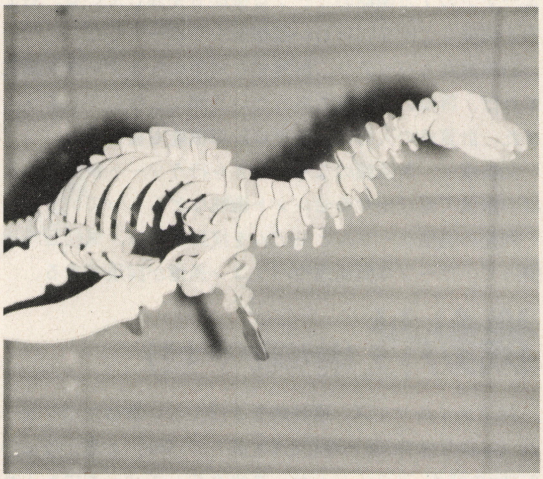
スペック

キーボード	JIS
入力方式	かな、ローマ字
変換	自然変換、一括変換、逐次変換
単語辞書	一般 約14万語
	ユーザー辞書 約300語
使用文字種	JIS第1水準、第2水準、非漢字など8085字
外字登録	8字、文書ファイル内に94字
装飾	文字修飾(15種類)
編集	罫線(5種類)、均等割り付け、リピート機能、画面分割、表計算、レイアウト表示、英文処理など
印刷	袋とじ、はがきあて名、原稿用紙、ラベル、部分印刷など
ディスプレイ	液晶、40字×11行(縦書き表示時、15字×19行)、16ドット
プリンター	熱転写、24ドット、23字/秒、はがき〜B4横サイズ
記憶	内部記憶 A4約12ページ
	外部記憶 2インチFDD
	A4約250ページ
電源	充電式電池またはAC100V
重量	本体2.1kg、プリンター1.8kg

新 入門者のための [Q&A]

悩めるあなたに

最近、たて続けに若い女性の飛び降り自殺があった。モッタイナイ話である。ひと言、ボクに相談してくれればいいのに、と、編集部のF氏が新聞を開いて、ブツブツとつぶやいていた。アブナイやつである。その点、私は健全である。欠点といえば、25歳を過ぎても〝ナンノ〟や〝サイトウユキ〟のファンシーグッズを集めたり、近鉄バファローズのファンだったり、時刻表をほぼ暗記してたりするくらいである(暗いな〜)。だからボクに電話ください。



さて、今月の「新Q&Aコーナー」は、メモリーの管理と漢字コードについてです。これらは、表面には出てこない部分ですが、ちょっとしたプログラムを組みだすと、すぐ気になってくるところでしょう。まだプログラムをあまり組んだことのない人も、プログラムを組みまくっている人も、パソコンの舞台裏をのぞく気分で、さくっと読んでみてください。今のパソコンてのは、こういったくふうのかたまりみたいなもんなのですよ。

Q FM77AVユーザーです。メモリーのアドレスを指定するのに、16進数では、$0000から$FFFFまでの64Kバイト分しか指定できないと思うのですが、64Kバイト以上のメモリーの場合は、どうやってアドレスを指定するのですか。

(長野県／正木健治)

A ご存じの方も多いと思いますが、8ビットのCPUの場合、アドレスの指定には16ビットの信号線が用意されています。したがって、8ビットCPUでは、$0000から$FFFFまでの64Kバイトのメモリーしか、直接コントロールすることができません。しかし、最近の8ビットパソコンでは、128Kバイトをこえるメモリーを実装したものも少なくありません。8ビットのCPUで、64Kバイト以上をあつかうには、大きく分けて、バンク切りかえとメモリーマップの2つの方法があります。バンク切りかえというのは、たとえば、CPUのアドレス空間の$0000から$7FFFに対応するRAMをいくつかもっていて、レジスターなどを使って、RAMを切りかえて使う方法です。これに対し、メモリーマップ方式では、あらかじめ、CPUと関係なく64Kバイト以上の連続したアドレス空間(これを物理アドレス空間と呼ぶ)を用意しておき、レジスターなどで、物理アドレス空間をCPUのアドレス空間に対応させて使う方法です。どういう方法で、64K以上のRAMを使うかは、各機種によって異なっていますが、ここでは、FM77AVのメモリーマップ方式を例にとって説明します。

FM77AVでは、128Kバイトのユーザーが、標準で実装されています。ただし、F-BASICを使っているかぎりは、ユーザーエリアとして使えるのは30Kバイトまでで、それ以上を使うためには、マシン語のプログラムを用意しなくてはなりません。128Kバイトのメモリーを高級言語レベルで使いたいのであれば、OS-9などのソフトを使う必要があるでしょう。

FM77AVでは、CPUで直接指定できる64Kバイトのアドレス空間をCPUアドレス空間、増設メモリーも加えた256

KバイトのRAMによるアドレス空間を物理アドレス空間と呼んでいます。図1を見てください。図の右半分の$00000から$3FFFFまでが物理アドレス空間です。この物理アドレス空間を、MMR（メモリーマネジメントレジスター）で、CPUアドレス空間に対応させて使っています。物理アドレス空間は、64Kバイトごとの4つの部分に分かれており、それぞれ、RAM空間、サブCPU空間、増設メモリー空間、標準空間と呼びます。電源投入時は、標準メモリー空間が、CPUアドレス空間になっていますが、あとで説明するMMRによって、4Kバイト単位で、任意の物理アドレス空間をCPUメモリー空間に対応させることができます。図の左半分、CPUアドレス空間には、$8000から$FBFFに、電源投入時はF-BASICのROMが割り当てられます。また、$FC00から$FFFFまでの部分は、CPUアドレスがどのように物理アドレスに対応していても、固定的にCPUアドレス空間に存在します。このCPUアドレス空間に常駐（じょうちゅう）している部分の中に、MMRが置かれているのです。MMRには、$FD00から$FD8Fまでの16個あり、これで、物理アドレスの上2ケタを指定します。たとえば、CPUアドレスの$0000から$0FFFを物理アドレスの$21000から$21FFFに対応させたければ、$FD80番地のMMRに$21を書きこみます。MMRは16個あるのですから、64K÷16＝4Kで、4Kバイトずつ CPUアドレスを物理アドレスに対応させることができるわけです。また、$FD90にはセグメントレジスターというものが用意されています。さきほど、MMRは16個と書きましたが、じつはMMRは4セット用意されているのです。そして、この4セットのMMRのうちどれを使うかをセグメントレジスターの下2ビットを使って指定します。リセット時は、この内容が00になっているので、$FD80番地からのMMRが使われるわけです。

MMRとは別に、FM77AVには、もう1つテキストウインドーという機能を実現するために、WOR（ウインドオフセットレジスター）というレジスターもあります。これにより、CPUアドレスの$7C00から$7FFFに、物理アドレス$00000～$0FFFF上の任意のアドレスを割り当てることができます。これも例を使って説明すればWORが$10なら、物理アドレス＝CPUアドレス＋WORなので、CPUアドレスの$7C00には$7C00＋$1000＝$08C00の物理アドレスが対応することになります。

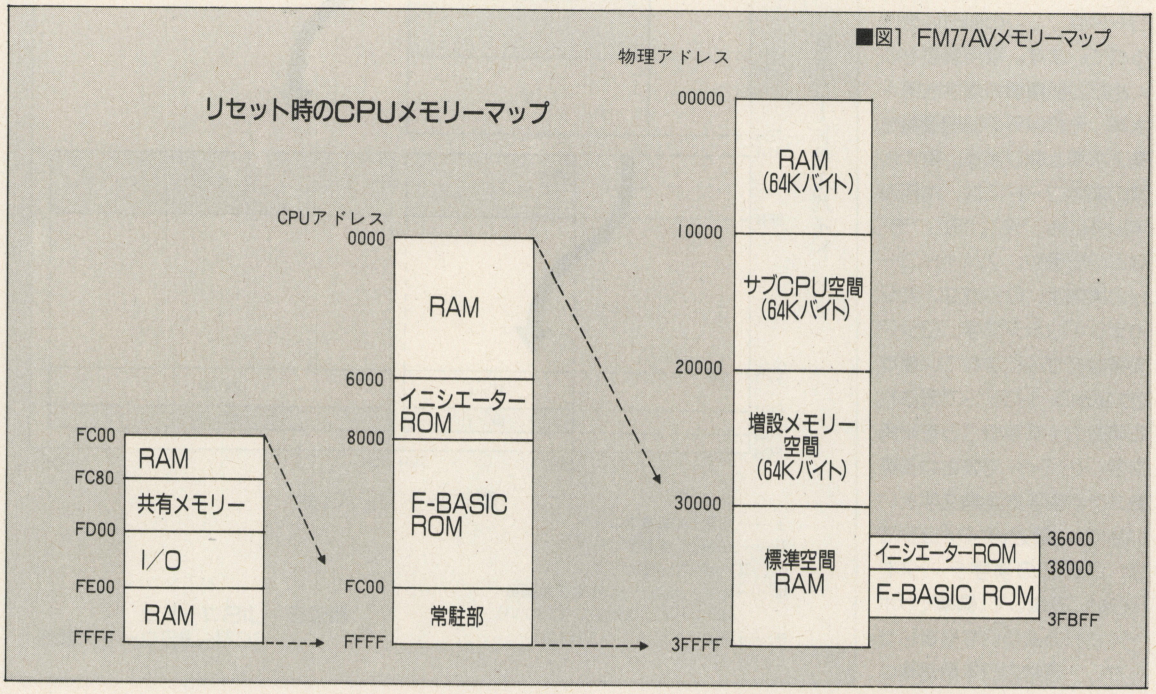
このように、FM77AVでは、MMRとWORという2種類のレジスターを使って、64Kバイト以上のメモリーを管理しているのです。

Q

モデムを買いました。プログラムを自分で作って、いざ通信すると、キャラクターコードがぐちゃぐちゃに現れます。たぶん、シフトJIS漢字だと思いますが、ぼくは、98のDISK-BASICにあるNEC-JISを使用しています。なんとかシフトJIS→NEC-JIS、NEC-JIS→シフトJISにできないでしょうか？　また、ほかのJIS（旧、新JIS）についてもお願いします。（三重県／シャア大佐）

A コンピュータ内部では、英数字カナは、1バイトを使って表現します。これだと、最大限でも256種類の文字しか表せません。そこで、2バイトを使って漢字を表すことになりました。こうすれば、最大に使えば65536種類の文字を表せます。この漢字を表す2バイトのコードを、漢字コードと呼びます。漢字をあつかい始めたころのコン

■図1 FM77AVメモリーマップ



■表1　漢字イン／アウトコード

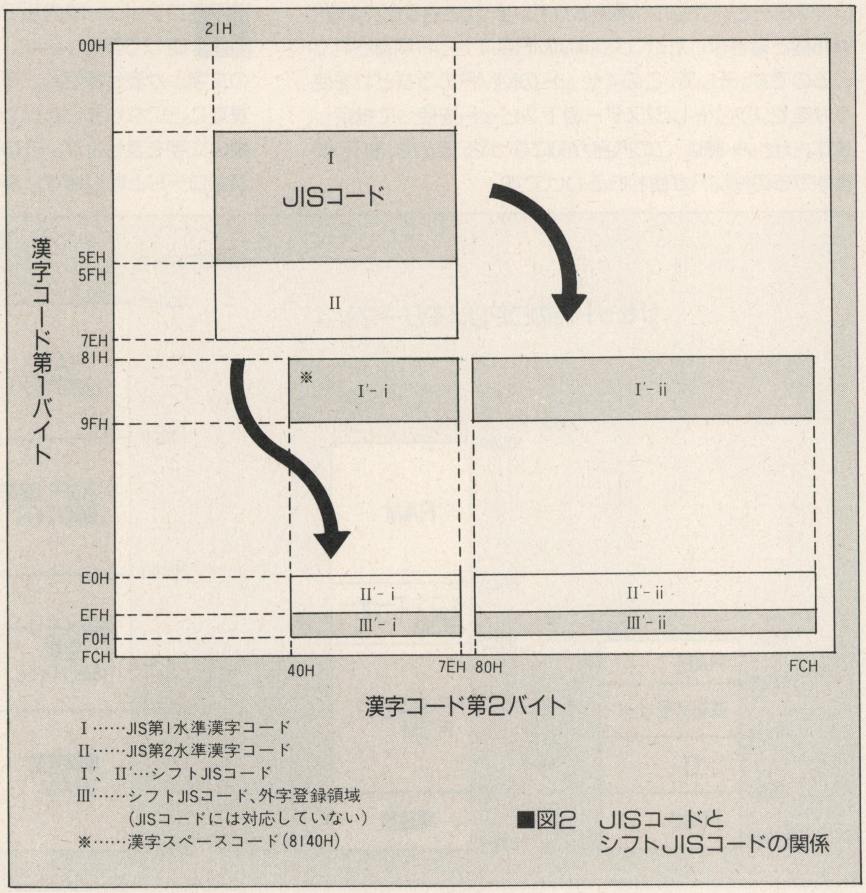
	漢字イン・シフトコード	漢字アウト・シフトコード	バイト数
旧JIS	ESC+"$@"	ESC+"(H"	3
新JIS	ESC+"$B"	ESC+"(J"	3
NEC-JIS	ESC+"K"	ESC+"H"	2

■表2　"AB漢字CD"の16進表現

	A	B	(KI)	漢	字	(KO)	C	D	バイト数	用　途
旧JIS	41	42	1B2440	3441	3B7A	1B2848	43	44	14	商用データベースなど
新JIS	41	42	1B2442	3441	3B7A	1B284A	43	44	14	あまり使われていない
NEC-JIS	41	42	1B4B	3441	3B7A	1B48	43	44	12	N_{88}-日本語BASIC(86)など
シフトJIS	41	42		8E9A	3B7A		43	44	8	MS-DOS, CP/M-86など

ピュータシステムでは、この漢字コードが、各社でばらばらだったのですが、それでは困るので、JIS漢字コードが、1978年に制定されました。この規格のことを、JIS6226-1978といいます。今、国内で使われている日本語コンピュータシステムの漢字コードは、ほとんどこれを基本にしています。また、JIS漢字コードは、1983年に改定されており、こちらは、JIS6226-1983と呼びます。1978年版は旧JIS、1983年版は新JISと呼ばれることも多いようです。このJIS漢字コードは、2つの部分に分けられています。常用漢字をふくめた2965種類の漢字を第1水準、それ以外の3388種類を第2水準と呼びます。第1水準の漢字コードには、常用漢字以外にも、"♀"、"$"、"〒"などの記号や、2バイトコードの英数字、ひらがな、カタカナ、ギリシア文字、ロシア文字などがふくまれています（ちなみに、1バイトで表される英数カナ文字のことを半角文字、2バイトで表される英数カナや漢字を全角文字といいます）。最近のパソコンでは、これらの漢字データをROMに搭載（とうさい）して、標準でサポートされるようになりました。しかし、通常の日本語処理は、第1水準の漢字のみで十分対応できるので、低価格の日本語システムでは、第1水準のみのサポートが多いようです。

さて、ここまでで、漢字コードの基本的なことを、ざっと話しましたが、実際に使われている漢字システムでは、ちょっと話がちがってきます。漢字システムでは、1バイ



■図2　JISコードとシフトJISコードの関係

トの英数カナと、2バイトの漢字コードを混在させてあつかっています。そのため、1バイトと2バイトのコードを区別しなくてはなりません。区別する方法には、大きく分けて4種類あります。そのうち2つは、新と旧のJIS漢字コードを、そのまま使うものです。1バイトの英数カナと2バイトの漢字を切りかえる手順を、エスケープ・シーケンスと呼びますが、新JISと旧JISは、このエスケープ・シーケンスがちがうだけなのです。このエスケープ・シーケンスを、漢字コードの部分の前と後ろに置いて、1バイトのコードと区別します。漢字部分の前に置くエスケープ・シーケンスを漢字イン・シフトコード（KI）、あとに置くほうを漢字アウト・シフトコード（KO）と呼びます。新JISでは、KIに、

"ESC $ B"　（16進で1B 24 42）

KOに、

"ESC (J"　（16進で1B 28 4A）

の、それぞれ3バイトを使います。

旧JISの場合は、KIが、

"ESC $ @"　（16進で1B 24 40）

KOが、

"ESC (H"　（16進で1B 28 48）

となります。漢字自体のコードは同じです。

この旧JIS方式は、商用のデータベースなどでよく使われています。新JISのほうは、現状では、あまり使われていません。

次の方法は、NEC漢字コードと呼ばれるもので、NECの汎用（はんよう）コンピュータやパソコンで使われている漢字方式です。

漢字コード自体は、JISと同じなのですが、エスケープ・シーケンスに独自の2バイトのコードを使っています。NEC漢字コードのKIは、

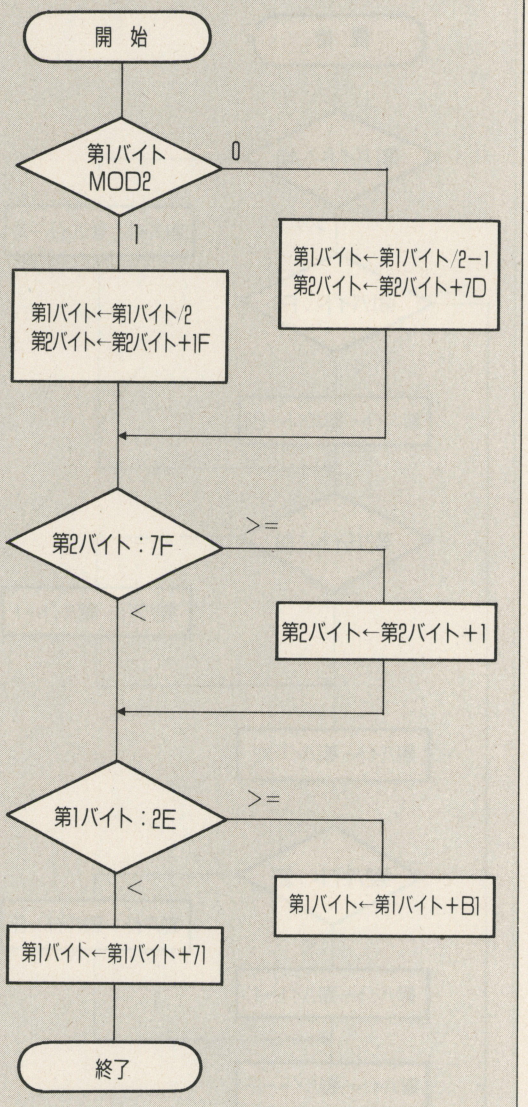
"ESC K"　（16進で1B 4B）

KOは、

"ESC H"　（16進で1B 48）

です。以上の3種類のエスケープ・シーケンスをまとめたものを、表1に示しておきます。

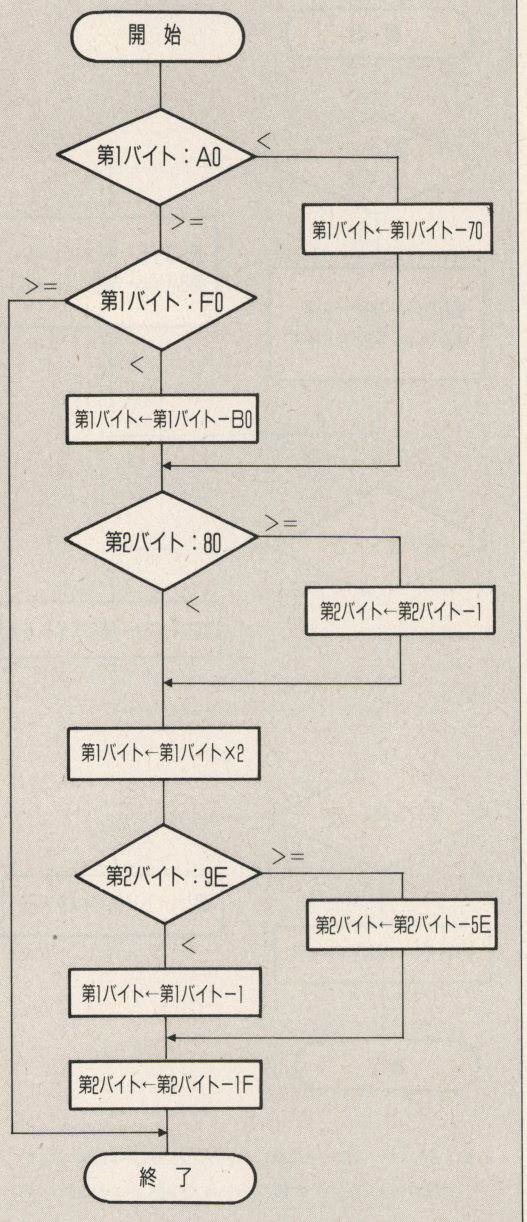
■チャート1　JIS→シフトJIS変換



※　第1バイト：JISコードの第1バイト→シフトJISコードの第1バイト
　　第2バイト：JISコードの第2バイト→シフトJISコードの第2バイト

最後は、4番目のシフトJIS漢字コードについて。これまで述べた3方式は、漢字シフトコードを用いて、1バイト文字と2バイト文字を区別していましたが、シフトJIS漢字コードでは、漢字シフトコードをいっさい使いません。1バイトのコードでは、通常、00からFFまでの256個のコードすべてを使いきっているわけではありません。そこで、使われていないか、あまり使われない81～9F、E0～FCの領域に、シフトJIS漢字コードの第1バイトをあて、第2バイトには、40～7E、80～FCまでの領域を使うように、

■チャート2　シフトJIS→JIS変換



※　第1バイト：シフトJISコードの第1バイト→JISコードの第1バイト
　　第2バイト：シフトJISコードの第2バイト→JISコードの第2バイト

JIS漢字コードを移し変えます。こうすれば、81～9F、E0～FCまでのコードが来たときだけ、漢字コードであるということになります。

MS-DOSやCP/M-86などでは、この方法を採用しています。

というところで、表2に4つの方法で表した漢字コードのサンプルを、図2にJISコードとシフトJISコードの関係をのせておきますので、参考にしてみてください。

なお、パソコン通信では、シフトJISやNEC漢字コードを使ったパソコンネットが多いようです。通信に使われる漢字コードと、あなたのパソコンのそれとがちがっている場合は、市販されている通信ソフトを使うか、自分で変換プログラムを作る必要があります。

それから、ここで説明した4つの方法は、パソコン通信やパソコン内部で漢字をあつかうときの話なので、プリンターとの漢字データのやりとりなどの場合は、エスケープ・シーケンスなどが異なってくることも覚えておいてください。

最後に、4つの方法の間の変換の仕方について、簡単に、説明します。

新JIS、旧JIS、NEC漢字コード間の変換は簡単です。漢字コード自体は、3つとも同じなので、エスケープ・シーケンスの部分を変えるだけですみます。シフトJIS漢字コードの場合は、少しめんどうです。ここでは、シフトJISとJIS漢字コード間の変換アルゴリズムを、フローチャートの1と2に示しておきます。

COME ON! QUESTION

質問大募集だよん！

コンピュータに関することなら、どんなことでもかまいません。なんでも質問してくださいね。でも、質問の内容は、できるだけくわしく書いてね。あて先は、

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
㈱新企画社　POPCOM編集部
「新Q&Aコーナー」係

付記　ところで、巻頭の「おことば」を書いたW氏（大洋ファン）は、あんなことをいってるけど、自分だって大洋が逆転負け（よくある話）をした日には、仕事をほうり出して帰ってしまう人である。ヘンなの！

なんでもSOFT Q&A

君はホール・ホワイトのところで見つけた水晶玉をよく調べてみた。初めはぼんやりしていた影が明瞭になっているではないか。水晶玉には長老アイス・ジャイアントがブラック・ドラゴンから〈魔法の黒石〉を受け取っている姿がはっきりと映し出されていた。ブラック・ドラゴンに会いに行くなら220へ、アイス・ジャイアントに会いに行くなら223へ進め。

いよーっ！　みんな元気かーっ！　今月は高校野球、来月からソウルオリンピック、その次は日本シリーズと、テレビ観戦がいそがしくなる季節を迎えてきたが、ゲームのほうは、ちゃんと解いているかな？　このところ出てきた「ソフトハウスエクスプレス」とやらに、ページ数をぬかれてしまったのにはびっくり。こうなったら、もう負けていられない。もっといろいろなソフトの質問送って！

Q『セイレーン』をプレイしていますが、動物の国のヤマアラシを助けることができません。どうしたらよいのですか。また、カエルが話をしてくれません。どうしたら話をしてくれるか教えてください。（高知県／川崎　茂）

A 順番からするとカエルのほうが先だね。まずは大木モルグにしつこく話しかけて、彼のいうとおりにしてあげよう。それからカエルに会うと話してくれるはずだ。それからヤマアラシだけど、彼はただおなかをすかしてノビているだけだから、なにか食べ物をあげればOKだよ。

Q『ウイングマンスペシャル』で、第1部はあっさり解けたのですが、第2部のほうはまったく進めません。持ち物は鏡と写真がふえたぐらいです。どうかこのぼくに愛の手を……。（石川県／とくめいきぼう！）

A それ、合いの手！　パンッ（失礼しました）。えーと、この先はだね、あんまりすることは多くないんだけど、ちょっとむずかしいかもしれないね。まずは、松岡先生の家（北倉先生のいる場所）で、テーブルの上のものをもらおう。そしてスーパーに行ってあるものを「とる」と松岡先生がそれをおごってくれるはずだ。そしたら、りろちゃんのいるところへ行って、どぶを「みる」と、何か落ちてるだろうから、それを持ち主に返してあげるといい。するとお礼に券をくれるから、それを使って……といったぐあいに進めば最後まで行けるはずだぞ。

Q『マイト・アンド・マジック』のソーピガルの町にはジェムを1つ払うと別の町へと運んでくれるという場所があるはずですが、どうしても見つかりません。いったいどこにあるんですか？　ちなみに今のレベルは6です。（石川県／石田真浩）

A 相変わらず、『マイト・アンド・マジック』の質問が多いけど、やっぱりこのゲーム、スケールは大きいし、やることはいっぱいあるし、わからないこともたくさんあるよね。レベル6になったってことは、けっこう戦闘もしたんだろうし、いろいろなところへも行ったんだろうけれど、酒場へ行って情報を聞くというようなことはしていないみたいだな。ソーピガルの町にも酒場があるから、まずはそこへ行こう。何杯か酒を飲んでチップをやれば何か情報を提供してくれるのだ。もちろん、君の質問の「1ジェム払うと別の町へ運んでくれる場所」の情報もある。まあ、答えを教えてしまうと、(11，3)の場所にあるから行ってみるといい。そこから別の町へ行ったときにも、酒場を探して情報を集めるようにしよう。この情報は重要なものが多いから、きちんとメモしておこうね。

Q『マイト・アンド・マジック』で、C-1エリアにある「××！　××！　所有」の箱があるそうですが、見つかりません。そのために、ブラックリッジ・ノース城の最後のクエスト（魔法の森の要塞）ができません。どうすれば見つかるでしょうか。（神奈川県／内田彰信）

A「××！　××！　所有」の箱かあ。本当に見つけてないのかな。これはO-2エリアにあるんだけれど、ある条件を満たしていないと、その場所に行っても、出てはこないんだ。それは、ザムとゾムという兄弟に会うということなんだけれど、このことはスクロール（巻物）を2回運んだときにいわれたと思う。彼らに会うと記号を教えてもらえるけど、それを合わせると座標になるのだ。それから、その場所へ行くと、その箱が出てきて、中には笛と

「長老から話は聞いているんだ、すなおに白状しろよ！」。君がそういうと、相手は観念したように話し始めた。「長老の計画なんだよ！〈秘密結社〉のやつらをたおすために、〈黒石〉を手に入れて長老が強くなる予定だったんだ。だけど、あの黒石だけじゃだめだったんだ。おれはそこまでしか知らないんだ」。君は急いでアイス・ジャイアントの谷へ行くことにした。275へ進め。

ゴールドが入っているんだ。その笛を持っていき、何回か吹くと、中に入れてもらえるだろう。くれぐれも回数をまちがえないようにしてくれ。

Q『マイト・アンド・マジック』で金のメッセージを全部見つけることができません。今、7個まで見つけたのですが、あと（2）と（8）がどうしても見つかりません。ぜひ教えてください。（静岡県／新井康之）

A このゲームには、金のメッセージが9つ、それに銀のメッセージが6つあって、金のメッセージは、このゲームのコンプリートに必要なことが書いてあり、銀のメッセージには、キャラクターのパラメーターが上昇する場所の座標が書かれているのだ。各メッセージは数字がつけられているけれどその数字の順番にならべればよいというものではなく、ならべかえの順番を書いたメッセージというものが存在していて、それも見つけなければメッセージは何の役にも立たないからそのつもりで。前置きが長くなったけれど、質問の答えにいきまーす。金のメッセージ（2）は、レイバンの森の要塞L2の中にある。座標は（15，6）だ。ここには槍のカベがあるから注意しよう。（8）のほうは、ドラガデューンの地下迷宮L1（13，12）にある。全部見つけたらならべかえてみよう。

Q『ファンタジーIII』で、キャラクターのつくり方に問題があるのか、戦い方の問題かどうかは知りませんが一度も戦いに勝てません。どうすればスムーズにゲームが進められるのでしょうか？（奈良県／上田雅彦）

A うーん、これではゲームは先に進まないね。こういったゲームをやり慣れていないんだな。彼は7月号で『イースII』のレポートにのったと書いてあったから、そのテのゲームには強いんだろうけど。こういったファンタジーRPGといわれるものには、ほかに『ウルティマ』、『ウィザードリィ』、『マイト・アンド・マジック』なんかが有名だけれど、どれも遊び方は共通しているのだ。

『ファンタジーIII』の初期の遊び方について説明しよう。

最初の戦いに勝てないのなら、まず、キャラクターをつくらずに、あらかじめディスクに入っているキャラクターを使うといいんじゃないかな。まあ、可もなし不可もなしといったキャラクターだけどね。キャラクターをつくるのなら、HPや、パラメーターのよいものをつくろう。何回もくり返してつくれば、けっこう使えるキャラクターができるはずだ。種族と職業の適性はマニュアルに書いてあるので、そのとおりにすること。職業は6種類あるので、パーティーを組むときはすべての職業の人を入れておこう。

パーティーを組んだら、外の世界へ出発だ。外へ出たら、なるべくペンドラゴンの町の近くの道路の上を歩きまわろう。そして、できるだけ弱い相手、（たとえば、コボルドとか、オークがいいな）と戦うのだ。

戦闘のときはファイターやレンジャーを前列に配置して、メイジやウィザードは後ろにする。戦い方だけれど、ファイターやレンジャーは剣で攻撃だ。後ろの3人は弓で攻撃するとよいだろう。戦闘に勝ったら、すぐに町へ帰って宿で傷を治してからセーブすること。まず始めたばかりなら1戦闘ごとにセーブをすることをすすめる。

注意してほしいのは8月号にも書いたとおり、死者や、手足を失った人が出た場合だ。そのときは、残念だけれどリセットをしよう。そして、ある程度経験を積んで、EXPが上がったと思ったらトレーニングをしてレベルを上げること。そして魔法も習っておこう。あとは、8月号を参考にしてプレイすれば必ずニカデモスをたおすことができると思う。最初が肝心だから慎重にゲームを進めよう。

Q『イースII』で困ってます。武器・よろい。盾を4つ目。L20のアドルより……。4ひき目のボスキャラの簡単な攻略法を教えてください。よろしくお願いします。（東京都／大井豊秋）

A ども、コミカです。えー、4ひき目のデカキャラはL20ではたおせません。必要なのはファイアーだけで、L21ぐらいになると、簡単にたおせるようになります。下からじゃないと、ダメージをあたえられないので、出現したときにビシバシ、下まで来たら逃げて、上に行き、おびき出して、下にまわりこむという戦法です。ついでにいうと次のは、羽根というか飛ばしてる弾を撃つの。まっ、じっくりやってちょっ！

君はアイス・ジャイアントを捜してまわりを調べていた。だが長老であるアイス・ジャイアントの姿は見えなかった。君は捜査の行き詰まりを感じながら自分の家にもどった。依頼人が姿を消すとは……不吉な考えが君の心をよぎった。180へ進め。

Q『イースII』について質問があります。サルモンの神殿で会議をやっているのですが、何度行っても終わらず、困っています。このあと何をすればいいのでしょうか。全然わかりましぇーん。どうか教えて！　（京都府／鈴木真澄）

『イースII』で、精霊の衣が見つからなくてとても困っています。どうか見つけ方を教えてください。氷の世界の階段には何かしかけがあるのでしょうか。　（愛知県／Mr. or Mrs.A）

A えー、精霊の衣は、氷の世界の階段の下をかたっぱしから（氷の世界でも後半のほう）探してみてください。要するに、階段の下が物入れになっているような部屋ってあるでしょ。あんな感じ。ほとんど入れないけど、1つだけ入れるとこがあるの。そこです。

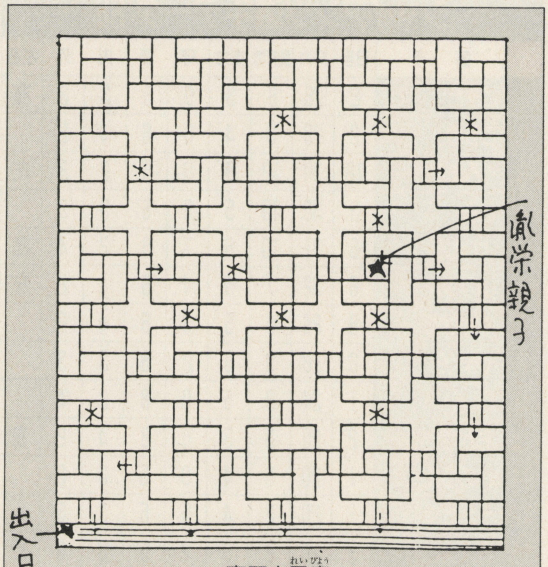
それから、会議室の行き方なんだけど、これは、まず通行証を手にして、神殿の入り口部分の右どなりの鉄柵のとこへ行き、（もちろんルーのかっこうで）通してもらい、上へ行くと、たぶん見つかります。2人の門番がいるとこです。ここもルーのかっこうで。それから、会議が終わらない、とありますが、これは終わらなくてもいいの。立ち聞きすればいいんです。どうやって立ち聞きするかって？　このさい書いちゃお。ささやきの耳飾りをして、ルーの姿になること。それから、モンスターに変えられるとこは気にしないで進むことが大切。がんばってね。

Q『ソーサリアン』を遊んでます。「消えた王様の杖」で、町にどうしてももどれません。それからLEVELを上げるにはだいたい経験値をどれだけ上げたらよいでしょうか。冒険に出発するには4人で行ったほうがスムーズにストーリーにそって進むのでしょうか。　（大阪府／インディスバックス）

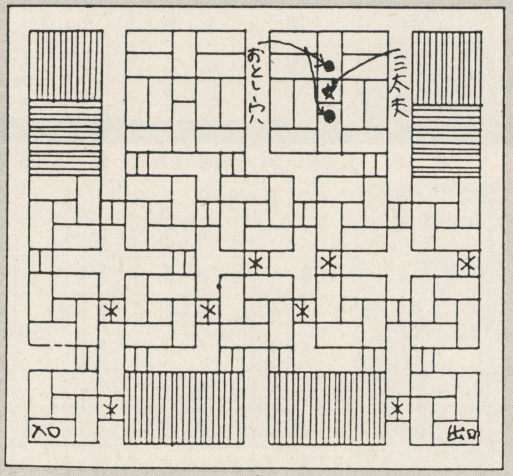
A あのね。「消えた王様の杖」のどこが通れなくて、もどれないのかがわかんないと答えようがないのよね。えー、このシナリオに限らず、どのシナリオも、いちおうマップをかきながら進むことをおすすめします。『ソーサリアン』のマップというのは、物理的にまったく不合理なものなので、絶対に、感じで覚えるのはできないんじゃないかと思う。頭で覚えるんならあれだけど。こういうときはマップをかく、これで決まり、別にきれいにかく必要はないから、扉と部屋のつながりぐあいだけをチェックしたものをかくと迷わなくなる。謎解きはそれから。でレベルのことだけど、これはレベルを上げるためにプレイするんじゃなくて、プレイしてて、結果的にレベルが上がるってことだから、まずシナリオをうまく解くことに専念してね。それから4人とかのことだけど、分担をはっきりさせて、DEXとVITのある扉あけ人、ファイター、魔法使い（攻撃と治療）をそろえること。以上！

Q『抜忍伝説』をやっています。小源太で最後の百地三太夫が見つかりません。高野山の寺の中で迷っています。教えてください。ヨロシク。X1版です。　（千葉県／三島　崇）

A 高野山の霊廟には胤栄親子がいる。こいつらをたおしてからは、いよいよ最後の比叡山だ。その右端のほうにある根本中堂に三太夫はいる。マップをのせとくから参考にしてくれ（じつは、4月号にのせたんだけどね）。



▲高野山霊廟



▲比叡山根本中堂

君は洞窟を出たあとで、なんとかもう一度忍びこむことを考えてみた。何か怪しまれない生き物に化けなければ。君はコウモリに化けることにした。コウモリに変装して、再び洞窟に入っていった。しばらく進んでいくと奥のほうから話し声が聞こえてきた。256へ進め。

なんでもSOFT Q&A

Q『Mr.プロ野球』の'88年度版データの選手の特徴を教えてください。とくに、今年絶好調の巨人と西武のデータをよろしくお願いします。（東京都／平野啓子）

A 巨人と西武とは、ミーハーというか、なんというか。女の子だから許したげるけど、もっとほかのチームにも目を向けてあげてほしいね。とくに最近のヤクルトの元気のよさなんか見てると、『Mr.プロ野球』でもいい成績を出すことができそうな感じがする。ところで、巨人選手のデータを見て気がついたと思うけど、あの呂選手がいないんだよね。クリスタルにきいてみたら、呂が登場する直前にできちゃったということだ。ま、かわりといっちゃなんだけど、くろまていやよしむらもいることだし、戦力としてはそれほど落ちないと思う。

来月号で他チームのデータも出すつもりだから、お楽しみに。

ジャイアンツ選手データ'88

	野手	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
1	こまだ	2	28	8	3	9	5	3	3	左
2	こうの	2	29	3	4	6	6	4	2	
3	くろまてぃ	18	30	12	3	8	5	2	3	左
4	はら	6	30	10	5	5	5	3	3	
5	よしむら	6	31	10	6	7	6	2	4	左
6	しのづか	6	32	7	5	4	6	4	2	左
7	なかはた	6	29	6	5	3	6	4	2	
8	やまくら	6	28	9	3	2	6	3	3	
9	いしい	1	24	3	5	9	6	2	4	
10	おかざき	2	25	3	3	6	6	4	2	左
11	いのうえ	1	20	3	4	8	5	3	3	
12	うえだ	1	20	3	4	5	5	3	3	
13	さかえむら	1	20	2	6	7	5	3	3	両
14	かわい	1	21	2	3	4	5	3	3	両
15	さとう	1	20	3	4	3	5	3	3	
16	むらた	1	20	3	4	2	5	3	3	
17	みのだ	5	28	9	5	9	5	3	4	

	投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
18	くわた	3	7	6	18	0	4	1	5	1		10
19	がりくそん	19	7	7	〃	〃	3	1	6	1		7
20	にしもと	5	6	5	〃	〃	3	1	5	1		5
21	みずの	3	5	5	〃	〃	4	1	4	1		9
22	まきはら	4	5	5	〃	〃	4	1	5	1		7
23	かとう	6	5	5	〃	〃	2	1	4	1		3
24	すみ	4	4	4	〃	〃	2	1	6	2	左	5
25	かとり	6	5	4	〃	〃	2	1	6	2		5

※フォームは1オーバー、2サイド、アンダーです。

ライオンズ選手データ'88

	野手	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
1	いしげ	8	26	6	6	5	6	4	3	
2	ひらの	5	26	7	6	7	6	3	4	両
3	あきやま	6	29	13	7	8	6	3	3	
4	きよはら	3	29	10	6	3	6	4	2	
5	いとう	5	27	6	6	2	6	3	3	
6	ばあくれお	3	28	8	5	9	5	3	3	左
7	せいけ	2	22	3	3	6	6	4	2	左
8	つじ	3	20	7	6	4	6	4	3	
9	ゆきざわ	3	20	6	5	5	6	4	2	
10	にしおか	3	24	6	6	7	5	3	4	
11	きたむら	2	24	6	6	8	7	2	4	
12	あべ	2	27	6	4	3	4	3	3	左
13	なかだ	1	20	3	4	2	4	3	3	
14	たちばな	2	23	6	3	9	4	3	3	左
15	たなべ	1	22	5	4	6	5	3	3	
16	とましの	2	22	5	6	4	6	3	3	
17	おおくぼ	1	23	6	2	2	4	3	3	

	投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
18	くどう	6	7	6	18	0	3	1	6	1	左	7
19	かく	5	6	7	〃	〃	3	1	6	1		7
20	わたなべ	4	6	7	〃	〃	4	1	6	1		9
21	もりやま	1	6	7	〃	〃	2	1	5	1		7
22	まつぬまぁ	4	5	5	〃	〃	3	1	5	2	左	3
23	まつぬまぉ	3	5	5	〃	〃	3	1	4	1		4
24	ひがしお	8	7	5	〃	〃	2	1	4	1		3
25	おだ	2	6	5	〃	〃	2	1	5	1	左	7

※フォームは1オーバー、2サイド、アンダーです。

※表中の守備欄にある2つの数値は、左側が守備位置（定位置）、右側がその守備位置での能力値です。内外の欄の数値は定位置以外の内外野での守備能力を表します。

君は、何か新しい情報を、早耳ラビットから手に入れられるのではないかと期待していた。だが、何も目新しい事実はわからなかった。どうやら、どうしても長老のところへ行くか、グリーン・スネークに会わねばならないようだ。アイス・ジャイアントの谷へ向かうなら279へ、グリーン・スネークの洞窟へ行くなら202へ進め。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス Vol.2

やったね！　開始早々、いきなり、人気投票ベストテン上位に顔を出すという、巨人の呂選手のような大活躍！　おかげでオープン２回目にして、ソフトQ&Aが、いまだに破れない４ページのカベを簡単に突破。内容もまだまだ充実していきそうだから、こりゃ来月あたりは８ページくらいにふえるかもしれないぞ。読者のみんなも、このページでやってほしいことなんかとか、意見や希望をどしどし送ってね。

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■NEW FACE SOFT HOUSE……ナツメ社
■トピックス……コナミ・サイバーパンク・フェスタ／『信長の野望・全国版』英語版／ウィザードリィフェスティバル
■追っかけ情報……その後の『ねじ式』
■連載・「ソフトハウスができるまで」第２回　by 飯島健男

ソフトハウス通信

破竹の勢いのSEのなかでも、安定した人気を保っているのが、このコーナーだ。協力ソフトハウスもふえて、ページをはみ出す勢い！

アートディンク

Xユーザーのみなさま９月に期待してください。10日にX68000の『A列車で行こうII』、23日にはX1turboの『アークティック』が、堂々発売!!　今年の秋はタイクツさせません。

アスキー

今年もアスキーでは「ウィザードリィフェア」を開催します。ただいまイラスト・フィギュア・シナリオ・コスチューム各部門のキャラクターコンテストの作品を募集中です。さらに、ウィザードリィフリークの集い「ウィザードリィ・フェスティバル」は10月９、10日に開かれます。くわしくはフェア事務局03-498-0090まで。

アルシスソフトウェア

ちょっと発売がおくれてしまいましたけど、『スタークルーザー』のX1turbo版が、88SR版に続いていよいよ発売されます。夏休みもいよいよ後半になりましたね。残りは宿題で過ごすか、それとも『スタークルーザー』をやって過ごすか、と迷ったら宿題をやりましょう。でもこのソフトを買うことは忘れないようにネ。

ウィンキーソフト

先日グラフィック担当のまじめなT君がめずらしく休んだ。あとで聞くと、朝起きると急に股関節の部分が強烈に痛みだし、歩けなくなったそうだ。急きょ病院で検査を受けたが結果はすべて正常、医者の診断は「運動不足」とのこと。

そういえば私もここ数年運動とは縁のない生活。気をつけねば。

ウルフ・チーム

ヤッホーウルフだよーん。これを書いてる私は遊び人(ゲーマー)のマッチーだ！　今回はウルフの総帥「秋篠雅弘氏」を紹介する。この前「O-TYPEII」をクリアしてもらいたい」と依頼があり、みごとにそれを成し遂げ、みなからの歓声をあび、彼は「これでは道化だよ」と、つぶやいた。彼にはこの上もない苦労が続く……。

エニックス

みなさん『アンジェラス』はもうプレイしてくれたかな？　発売がおくれてたいへんご迷惑をおかけしましたが、そのぶん密度の濃いゲームになったと思います。ペルー、日本、ロンドンで発生した謎の奇病。ストーリーが進むにつれ、複雑な入間関係が浮き彫りにされています。そして感動のエンディングが君を待っています。

君はさらに情報を得ようと、その場のみんなといろいろおしゃべりをしてみたが、もう新しい情報は出てこなかった。君はあとでもう一度洞窟に忍びこむことにした。みんなに別れを告げて、洞窟を出る。洞窟から十分はなれたところで、君はようすを見ていた。やがて、みんながぞろぞろと洞窟から出てきた。グリーン・スネークの姿はない。君はそっと洞窟の入り口をうかがった。219へ進め。

クエイザーソフト

新製品『アッシュ』88SRシリーズ用がただいま、人気上昇中!! まだ遊んでなかったら、ぜひ遊んでみてください。な、なんと98シリーズにも移植が決定しました。あと、年末に向けて『どろろ』という手塚治虫先生のマンガを題材にしたアドベンチャーゲームを製作中ですので、こちらのほうも乞うご期待!! (PC-88SRシリーズ)

クリスタルソフト

こないだの金曜日は、ハミングバードとの対抗ボウリング大会だった。結果は……ボロクソであった。血のにじんでしまった練習もカロリーメイトも役に立たなかった。思わずふは、レーンが曲がっとるんじゃ! とかこのボールが悪かったとか、まるでどこかのプログラマーのようなことを考えてしまったのであった。けっけっけ。

工画堂スタジオ

みなさんごきげんいかがですか? 私は元気です。なぜかって? そりゃーあーたあれだよ! そっ、『原宿AFTER DARK』。このミステリーがあればこの夏は涼しく過ごせる。そのうえファッション業界にくわしくなれるってんだから。やはり大人のゲームだと思う。オレはもう大人だと思っている方、ぜひやってみてください。

コスモスコンピューター

軍事・経済・内政など、あらゆる要素をもりこんだ、ファンタジー・シミュレーションゲーム、『キング・オブ・マジック』が、順調に製作進行中!

ドラゴンが飛びまわる大陸で人間、エルフ、ドワーフ、そしてモンスター軍団が、剣と魔法を駆使して全土統一をめざします。

乞うご期待♡

コナミ

『パロディウス』で、バグ相手にブッ飛んで『激ペナ』で、爽快な汗をかいた君! これからは『エルギーザの封印』で、パズラーに大変身! 仕上げは、サイバーパンクアドベンチャー『スナッチャー』で〝TRIP〟していただきましょう。いま、コナミサイバーパンク・フェスタ開催中。くわしくはパソコンショップで聞いてね。

シンキングラビット

お待たせしました! 『ジャック/ラスベガス連続殺人』大好評発売中です。シンキングラビット初のコマンド選択ミステリーアドベンチャーです。早解き競争やジョーカーコマンドだけでなく、マウス対応にもご注目くださいね。もう1つ重大なお知らせアリ。X68000版『道化師殺人事件』移植スタートしました!

T&Eソフト

X1ユーザーのみなさん!! もう『ハイドライド3』はプレイしてくれたかな? 移植不可能といわれていた『ハイドライド3』が、いまキミの目の前に……しかもノーマルX1でも動作可能。

もちろん華麗なBGMはFM音源にだって対応している。こりゃもう買うっきゃないね。夏休みは『ハイドライド3』で燃えよう。

デービーソフト

好評の『パワフルまあじゃん』に『データ集』が出ます! 看護婦、スケ番、外人、忍者、アイドル、テニスギャル、元気いっぱい水着ギャル。7人の個性的なフレッシュギャルズと今夜も朝までまあじゃんしましょ! 8月上旬、武尊にて発売。2500円です。秋にはバリバリのアクション『ブラッククウイング』も予定。よろしくね!

ハート電子産業

ついに『クレイズ』X1 turbo用が発売され、MSX、88と、出そろい好評を得ています。なんといっても、ななめスクロールの速さがピカイチです。また、複雑に入り組んだ都市と巨大ボスキャラの攻略がゲームを解くカギとなります。それからパッケージ内に入っているアンケートに答えるとシャープペンがもれなくもらえます。

ハミングバードソフト

某誌に誌上ライブRPGとして連載された『ロードス島戦記』がもうすぐ発売の予定です。PC-9801、VM/UV以降の機種だけの発売になりますが、原作・シナリオが練りに練られたハミングバードソフト最高の自信作に仕上がっております。大いに期待していてください。

ビクター音楽産業

今月からビクターも、この「ソフトハウス通信」の仲間入りさせていただきました。みなさーん! 温かく迎えてネ。今月の話題は、なんといってもビクターのイチオシ!!『ディレクター物語』。なんてったって、アイドルしちゃうのだから興奮ものだよネ。唯ちゃん・陽子ちゃんとの一時を遊んでしまうソフト。ぜひ注目してほしい。

ブローダーバンドジャパン

8月10日、超新作『DIABLO(ディアブロ)』が発売されます(98とX1、ともに6800円。88版も開発中)。メンドーなことはいっさいなし。マウス大活躍の簡単明瞭リアルタイムゲームです。ピースをカシャカシャと動かす快感を体験してほしい。『DIABLO』みたいな簡単オモシロゲームが今の気分だ。くわしくは来月号の記事を見てね!

ホット・ビィ

夏だ。暑い。虫がこわい。でも、ホット・ビィはがんばったんだ！

まずは7/22にMSX2専用のオランダ産アクションゲーム『ブロックブレイカー』。これは絶対２人同時プレイおすすめね。それから８月上旬には超娯楽AVG『Genji』も出る。SF＋推理＋怪奇＋官能という、なんだかすごい内容に思わず汗も涙と、……暑い。

マイクロキャビン

『めぞん一刻完結編』についてのたくさんのお便りをいただきまして、ありがとうございます。なかでも多かったのがFMシリーズへの移植希望のお手紙でした。

広告にも出さずにご心配をおかけいたしましたが、FMユーザーの熱い声におこたえしてFM77AV版『めぞん一刻完結編』を開発開始しました。

マイクロネット

７月発売のソフトは、MSX2用のグラフィックツール『Gaban』を発売します。また、８月発売予定は『麻雀狂時代スペシャル』をPC-98版とFM77AV版で。『STORM』98版は11月１日発売予定です。そのほかに数本の新作ソフトを発売予定です。

リバーヒルソフト

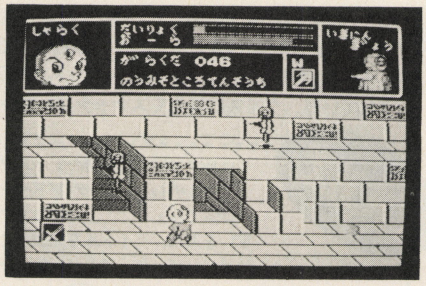
〈1920シリーズ〉第１弾、『琥珀色の遺言』、98シリーズに続き、X68000版が登場します。遺言として残された西洋骨牌の謎に挑む、探偵藤堂龍之介の前で起こる連続殺人事件。768×512ドットの超高解像度モードでさらに華麗に迫ります。ただいま事件を解決された方に藤堂龍之介特製メモリフィルプレゼント中。

NEW FACE SOFT HOUSE

ナツメ社

今年の後半になんと４本もタイトルを出す新進ソフトハウスがある。いきなりソフト界に現れたこのエネルギッシュなソフトハウス「ナツメ社」の元気度をチェックしてきたぞ！

『三つ目がとおる』の製作途中画面。完成が楽しみだ。



東京は新宿、早稲田大学のすぐそばにある、夏目漱石出生の地「夏目坂」にあるのが、ナツメ社。当然社名の由来はこの地名から来ているそうだ。新進ソフトハウスといっても、ナツメ社は去年の10月から活動を開始していた。そして、これまでの準備がいよいよこの秋にデビュー作として現れる。そして、その後も、年内にパソコンソフト２本、ファミコンソフト１本と、かなりのハイペースでソフトを発売していくようだ。まずは、年内に発表が決定しているソフトのラインナップについて広報の平井さんからお話をうかがってみた。

開発の山崎歩さん。がんばってね！

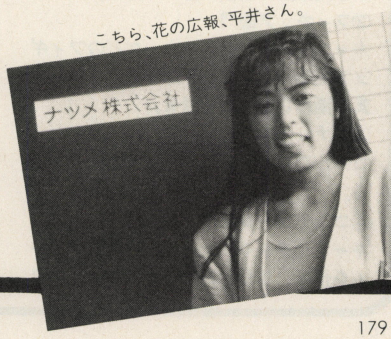
「まず、ナツメ社のデビュー作として、８月に発売になるのが、『ネクロポリス』というゲームです。これは、神宮かおるという18歳の女の子が主人公なのです。彼女は、巫女としての素質をもち、不思議な能力を使い、事件を解決していきます」

紀元前3000年に栄えた古代エジプト文明が、砂に埋もれ、ネクロポリス(埋葬都市)と化したのち、古代エジプトの情念によって再び異次元に復活した神の世界が舞台になる。画面の動きのリアルさと、会話のシーンの自然さがウリになるという。完成が楽しみである。このゲームの特徴を紹介したテレホンサービスをしている。番号は03-207-7500。最近役者としてデビューした岩間梨絵子ちゃんが『ネクロポリス』のおもしろさを教えてくれるのだ。ほかに、このゲームのおもしろさを知ってもらおうと、デモディスクを先着で1000名にプレゼントしちゃおうということだ。応募方法は、はがきに住所・氏名・年齢・今後作ってほしいソフトなどを書きそえて、〒162　東京都新宿区喜久井町39　萩ビル２Ｆ　ナツメ株式会社「ネクロポリス　デモプレゼント　ポプコム係」まで送ろう。

『ネクロポリス』以降のパソコンソフトの新作は『キューティーハニー』(88専用、10月発売予定)と、『三つ目がとおる』(MSX専用、11月発売予定)だ。それぞれ永井豪と手塚治虫のマンガをモチーフにして作られるゲームだ。パワフルなナツメ社のがんばりを期待しよう。

『キューティーハニー』の原画。

こちら、花の広報、平井さん。



ヒュージ・スコーピオンに変装した君は洞窟へと急いだ。洞窟に近づくと、なにやら騒がしい。そっと近寄ってようすを見ていると、大勢で大きなキメラの像を運び出しているところだった。像を大切そうにあつかいながら、森の中へ消えて行った。だれかがもどってくるだろうと、洞窟の入り口で待っていたが、いくら待ってもだれももどってこなかった。どうやら判断を誤ったようだ。君は落胆しながら家路についた。180へ進め。

君は捜査の進みぐあいを考えながら犯人を推理してみた。いくつか真相のわからないものもあるし、手がかりだと思ったものにも事実関係がわからないものがいくつもある。わからないことのほうが多いぐらいだ。だが、結論を急ごう。286へ進め。

トピックス

今月もイベント情報や、新作情報でめいっぱいってところだが、まだまだ大きくなりたいトピックスコーナーである。このコーナーだけでも2ページ化をめざしてがんばるぞっ！

コナミ・サイバーパンク・フェスタ

コナミのサイバーパンク・アドベンチャー『スナッチャー』は11月下旬の発売に決定した(MSX$_2$ 9800円、PC-88SR 8800円)。発売に先駆けて、この夏、「サイバーパンク・フェスタ」が展開されている。クイズに答えてスナッチャーグッズをもらえ！

QUIZ

11月下旬発売！　初のディスク版で登場のコナミのサイバーパンク・アドベンチャーゲームは何でしょう？　○の中にカタカナ（1文字）を入れ、タイトルを完成させてください。サイバーパンク・アドベンチャーの名は……、

サイバーパンク・アドベンチャー「ス○ッチャー」

ということで、上の○に文字を入れたら、官製はがきに、クイズの答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年（職業）を記入して応募しよう。正解者のなかから抽選で、豪華商品をプレゼント。10万円の商品券（1人だけ）をはじめ、豪華な商品が待ってるぞ！　あて先は「〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱『スナッチャー・プレゼント』係」まで。締め切りは8月31日（当選発表はなし）。

『信長の野望・全国版』『三国志』英語版を日米同時発表

発売以来、超ロングセラーとして、いまだにヒットを続けている、光栄の『信長の野望・全国版』、『三国志』が英語版になって登場する。光栄は、今年の2月に、アメリカのロサンゼルスにKOEI CORPORATIONをつくり、アメリカのパソコンIBM-PCに移植し、6月よりアメリカでの販売を開始した。これにあわせて日本国内でも、PC-9800シリーズで英語版を同時発売することにした。英語版は、内容的には日本語版と同じであるが英語のメッセージにあわせて多少レイアウトが横長になっているらしい。また、人名・地名などが中国語読みになっているところなども、日本版とちがうところだ。日本では7月の下旬から発売されている。価格はそれぞれ、『信長の野望・全国版』(PC-98シリーズ)が9800円。『三国志』(PC-9800シリーズ)が1万4800円。英語の勉強がゲームでできる!?

ウィザードリィ・フェスティバル開催

きたる10月9・10日の2日間、東京六本木に、『ウィザードリィ』の生みの親、ロバート・ウッドヘッド氏を迎えて、「ウィザードリィ・フェスティバル」が開かれる。これは、昨年に引き続き2度目の開催になり、毎年恒例のイベントとして、『ウィザードリィ』ファンには、見のがせないものになっている。キャラクターコンテストや、ゲーム大会、新作パソコン版『ウィザードリィ4』や、ファミコン版『ウィザードリィII』の出展も予定している。当日しか手に入らないオリジナルグッズの即売もある。

当日、キャラクターコンテストがあるが、これは、アスキーの社員以外は(笑)だれでも参加できるらしい。募集部門は次のようになっている。

①イラスト部門
『ウィザードリィ』に関するイメージをはがき大以上の白紙に書いて送る。

②フィギュア部門
キャラクター、モンスターなどのフィギュアあるいはジオラマを作り、これを写真に撮影したものを送る。

③シナリオ部門
ロールプレイングのシナリオを書いて送る。

④コスチューム部門
キャラクターやモンスターのコスチュームを作り、10月10日のフェスティバル会場でのコンテストに参加する（会場への交通費は、個人負担）。

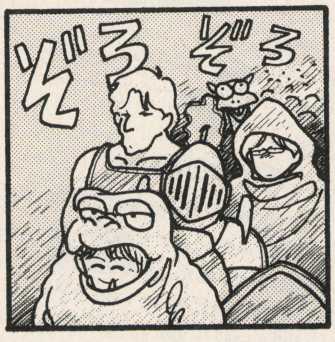
募集部門①、②、③は、作品（裏などに必ず住所・氏名を書くこと）と、『ウィザードリィフェア参加申込用紙』(入手方法は以下に説明してある）に所定の事項を記入したものを同封して送る。④は、エントリー募集として「ウィザードリィフェア参加申込用紙」に所定の事項を記入する。締め切りは9月の10日必着。発表は10月10日の「ウィザードリィ・フェスティバル」会場（東京）と、11月18日発売のログイン、または、11月11日発売のファミコン通信の広告で行われる。

賞金は、各部門ごとに、グランプリが、賞金5万円と盾。優秀賞が、賞金3万円と盾。入賞が賞金1万円と盾となっていて、それぞれ1名ずつ選ばれる。賞がもらえなくても、参加すれば全員にウィザードリィオリジナルグッズがもらえるから、がんばろう。なお、作品は未発表のものに限る。各部門の上記の内容以外の事項（材料、大きさ、量、枚数、グループ参加など）には、制限をつけないので、思いきり奇抜なものを作ることができそうだ。作品がいいものならば、アスキーで、商品化するための対応もしてくれるらしい。どちらにしても、日ごろの腕をためすときである。

フェスティバルの参加は無料だが、あらかじめ参加申込用紙を「ウィザードリィフェア事務局」まで提出しなければならない。この参加申込用紙は、事務局に申しこめば送ってくれる。あて先は、

「〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーISG　ウィザードリィフェア事務局」

はがきに自分の住所・氏名・年齢・学年（職業）と、「ウィザードリィフェア'88参加申込用紙希望」と書きそえて送ろう。申込用紙が送られたら9月の10日までに、必要事項を書きそえて、再び、「ウィザードリィフェア'88係」に送ると、入場整理券が送られてくる。この入場整理券がないと入場できないから要注意。ウィザードリィフェアに関する問い合わせは「ウィザードリィフェア事務局　03-498-0090」まで。

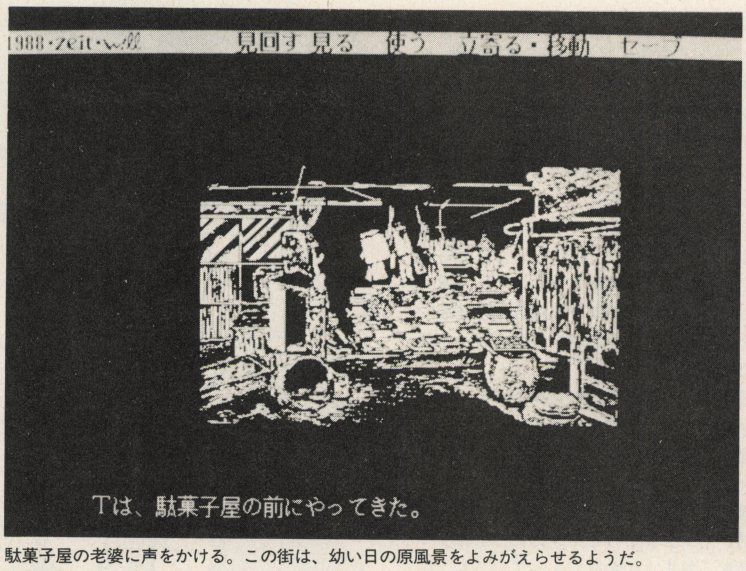


追っかけ情報

その後の『ねじ式』

超新作やソフトレーダーで紹介したソフトのその後について「あれはどうした」とかいう読者からの質問にお答えするのがこのコーナー。いろんな疑問にも答えちゃうから、質問のはがき、よろしくねっ。

先月の超新作レビューで紹介した『ねじ式』。さすがは、『Z's STAFF』のツァイトの作品だけに、グラフィックの緻密さ、美しさに目を奪われた読者も多いことだろう。注目のこのゲーム、現在の進行状況はどうなっているのか？今回は、その後の動向を追ってみよう。



駄菓子屋の老婆に声をかける。この街は、幼い日の原風景をよみがえらせるようだ。

まず、初めて読む読者のために、『ねじ式』の簡単な説明をしておこう。『ねじ式』はマンガ家・つげ義春の同名作品をメインモチーフに、ツァイトが開発を進めている同社初のゲームソフトだ。つげ作品の夢幻的な超現実的世界を、どのように料理してくれるのか、スタッフのシェフぶりが注目されている話題作である。先月はイメージ・グラフィックを数点紹介するのみにとどまったが、1カ月たったいま、ゲームの全体像がようやく浮かび上がってきた。

ツァイトと二人三脚で製作にあたるウィルの蓮沼氏にゲームの概要をきいてみた。

「アドベンチャーゲームになります。主人公〝T〟はマンガ家で、夢とも現実ともつかない不思議な世界をさまよい歩く。そんな設定にはアドベンチャースタイルが最も適していますから。シナリオはほぼできあがっていますが、個々のイベントをどのような形でつなぎ合わせていくか、これが現在頭を悩ませているところで、ほとんどノイローゼぎみになってます(笑)。〝全体を6つの世界に分けて、オープニングとエンディングが有機的に連関するようなスタイルに〟とまでは決まってるんですが……。

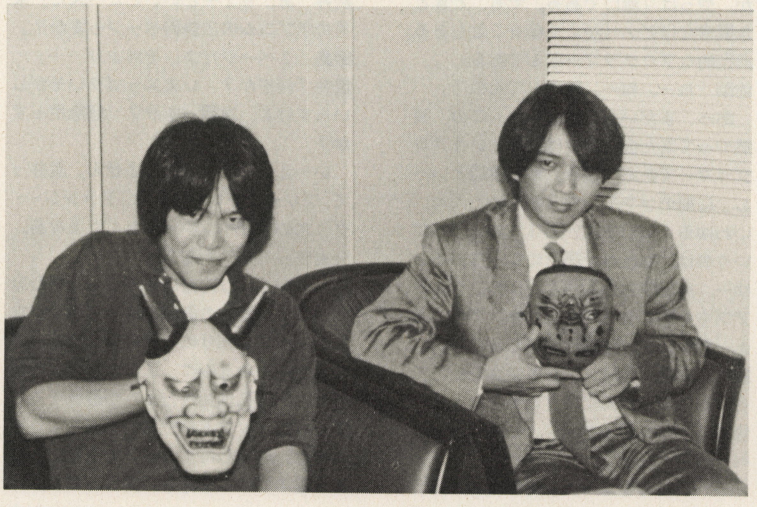
つげさんの作品は山中社長(ツァイト)に代表されるような、カルト的支持者が多いんで、ヘタなものは作れない。責任重大でピリピリしています」

一方、山中社長は、ほとんどユーザーのノリで、『ねじ式』の完成を心待ちにしている。

「蓮沼さんもボクにおとらぬ〝つげ信者〟。きっといいものに仕上げてくれると思っています。完成したオープニング部分を見て、期待がますますふくらんできました。〝ディスプレイの向こうに親鸞を見た！〟というところですかネ(笑)。音楽もいいですヨ」

発売は10月ごろ。98ユーザーは心して待て！

お面を手にする山中社長(右)と蓮沼氏。〝お面〟はオープニングの重要なアイテムだ。



「ゲンセンカン」のおかみが風呂場で何かをしきりに祈る。何のために？

グリーン・スネークとの戦いに敗れた君は気を失ってしまった。生命力を1減らして回復すること。気がついたところは洞窟の中の地下牢だった。君はコウモリに変身して牢をぬけ、なんとか洞窟を脱出した。これから早耳ラビットに会うなら269へ。もう少し情報を集めようと思うなら281へ進め。

SOFT HOUSE EXPRESS

狼男に化けた君はグリーン・スネークと会うことができた。君は〈魔法の黒石〉のいい伝えを聞いて、もっと強くなって偉くなりたいから秘密結社に入りたい、と話した。グリーン・スネークはまだ少し君を疑っているようだ。〈黒メノウ〉を見せるなら262へ。見せないなら243へ進め。

連載〈第2回〉

さて、好調に連載開始したこのコーナーであるが、……えっ？　先月は「特集」だったって？　そーいう細かいことにこだわっちゃいけません。つまらないことにこだわっているとソフトハウスなんてつくれないぞ！

ソフトハウスができるまで

ブレイングレイ飯島健男

先月号で、大見えを切って、「来月号は『ソフトハウスになるための最低条件』をやるぞー！」とかいってしまったのだが、やはりそのことについて書かなくてはいけないのだろーか。困ったなー、実際書くときになればなんとかなると思っていたけど、なーんも思いつかないんだよね、これが。気がついたときにはソフトハウスになっていたし、これといって何もしていないよーな気がする。しばらく考えたが何も思いつかない私は責任転嫁をし、営業部長の松本に助けを求めに行ったのであった。

飯島「ねエ、松本。ブレイングレイって、なんでできたんだろうねェ」

松本「知らねーよ。そんなことより早く次のシナリオ書けよな」

飯島「冷たいなァ。教えてよォ。なんでブレイングレイってできたんだよォ」

松本「おまえが会社つくっていっしょにもうけようって、ムリヤリオレを引っ張りこんだんだろーが。早くシナリオ書いてくれよォ」

飯島「……」

そうである。松本は、私の大学時代の仲間である。私が会社をつくろうと思ったときに、前やっていた仕事（じつは松本は映画のカメラマンだったのだよ）を腕ずくでやめさせ、ブレイングレイに監禁したのであった。とってもタフで、何でも喜んで仕事をする。大魔神のようなお方なのである。そうか、松本は新会社設立のため引きずりこまれた犠牲者だったんだ。かわいそうに……ムリな質問をしてしまった。もう一度、ひとりでよく考えてみようっと。

……前にいた某ソフトハウスを退社したのが、去年の1月だよなあ。それから千葉の山奥にこもってシナリオ書いたり下準備して、5月に会社を設立したんだよなあ。あ！　そーだ、そーだ。会社をつくろうってんで、いっしょに前のソフトハウスをやめたやつがいたではないか！　あいつにきいてみようっと。おーい、渡辺ーっ！

渡辺「……なーに」

飯島「いやね、ちょっとした質問なんだけどね、ブレイングレイってさあ、なんでできたのかと思ってさア」

渡辺「……どーしてきくの？」

飯島「別に、これといった意味はないけど、なんでできたんだろーねェ？」

渡辺「……コンクリートじゃないの」

……私がバカだった。どーせ、まともな答えが返ってくるわけないのに。この渡辺なる人物は、プログラマーである。ブレイングレイ以前からいっしょに組んで仕事をしていた、とっても頼りになる男なのである。一見、無口で冷たそうだが、やっぱり無口である。でも、ときどき異常なほどノリがよくなることもある。典型的なプログラマーさんである。

佐藤「ねー、ねー、何やってんの？」

あっ、まだいたではないか。この、突然やって来た会話の主は佐藤というプログラマーである。彼も、私や渡辺といっしょに前のソフトハウスをやめた人ね。いわゆる『抜忍伝説』の3人の抜忍っていうのは、私たちが題材になっているとゆー、楽屋落ちがあるんだよね。なんか、アブネー話になってきたなあ。でも、ちょーどいいや。佐藤に聞いちゃおー。

飯島「なあ、佐藤。ブレイングレイってどうしてできたんだろうねェ？」

佐藤「バッカじゃなーい。ヒェッヒェラヘッヘッヘーッ」

……行ってしまった。何のために出てきたのだろう。でも、佐藤って、とても頼りになる、と思う、たぶん。あと、設立ごろからいたやつは……武井だ。ブレイングレイが誇るグラフィック・チームの親分、武井画伯だ。どうせ質問しても、答えにならないんだろうなあ。でも、いちおうはきいてみよ。

飯島「あのさ、武井……」

武井「あ、ちょーどいいとこへ来た。来月のポプコムの広告何ページっすか？」

飯島「2ページだよ、それより……」

武井「何すか？　いまスッゴクいそがしいんすけど、急用っすか？　超急用っすか？」

いーえ、なんでもありません。武井って、ブレイングレイの前は、ファンシー・グッズのデザインやってたんだよなあ。今も売ってんのかなあ……。

とにかく、なんだかんだいってきたけどソフトハウスの最低条件ってのは、なんといっても頼りになる仲間がいるってことだね。ちなみに、ここに登場した役割の人数（私は企画だよ）が最低そろっていれば、ソフトハウスはできちゃうぞ。会社は、けっして1人じゃできないってことなのサ！　来月も、楽しみにね。

SOFT HOUSE EXPRESS

AMUSEMENT RADAR

アイドル探検隊①
生稲晃子ちゃん

くるんまの I LOVE
アーケードゲーム

ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバン

J.D.の映画に
もいろいろある

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

夏休み特別企画アウトドア編
チャレンジ！絶叫マシン

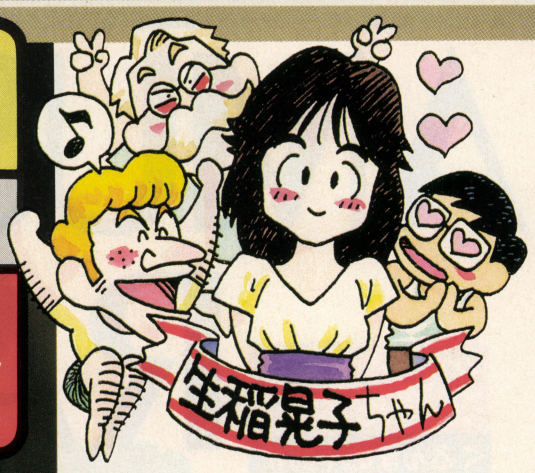
イキナリ生稲晃子ちゃんが登場！
え？　そんな子知らないなんてボ
ケたこといってるのはダレだ!?
今月から新連載のアイドル探検隊
を読んで、勉強してくれたまえ。

Dr.グッチー特別版

アイドル探検隊

第1回 生稲晃子ちゃんの巻

ドクトル・グッチーのコーナーがパワーアップ！
毎回グッチー博士の好きなアイドルたちを一刀両断、
ロバートとともにアイドルの本音をチェックする!!
今回は、うしろ髪ひかれ隊の生稲晃子ちゃんなのだ。



2ndシングルが9月に発売！ドラマもはりきる生稲ちゃん

うしろ髪ひかれ隊からひとり立ちし、5月に「麦わらでダンス」でソロデビューした生稲晃子ちゃん＝あっこ。そんな彼女に、POPCOMのロバートが直撃インタビュー（R＝ロバート、あ＝あっこだよ）。

R／マズ、「夕やけニャンニャン」に合格したあたりから聞きたいんデスガ。

あ／高校のときは、バレー少女だったんです。朝5時に起きて早朝トレーニングとかネ。けど、1年生のとき心臓のぐあいを悪くしちゃって、レギュラーにはなれなかったんです。で、タニャンの〝アイドルを探せ！〟コーナーに出たのは、ちょうど3年生になって部活の終わったころ。

R／新しいクラブ活動……という感じデスネ。そのあと、タニャンでは色モノ的に大活躍してましたネ。

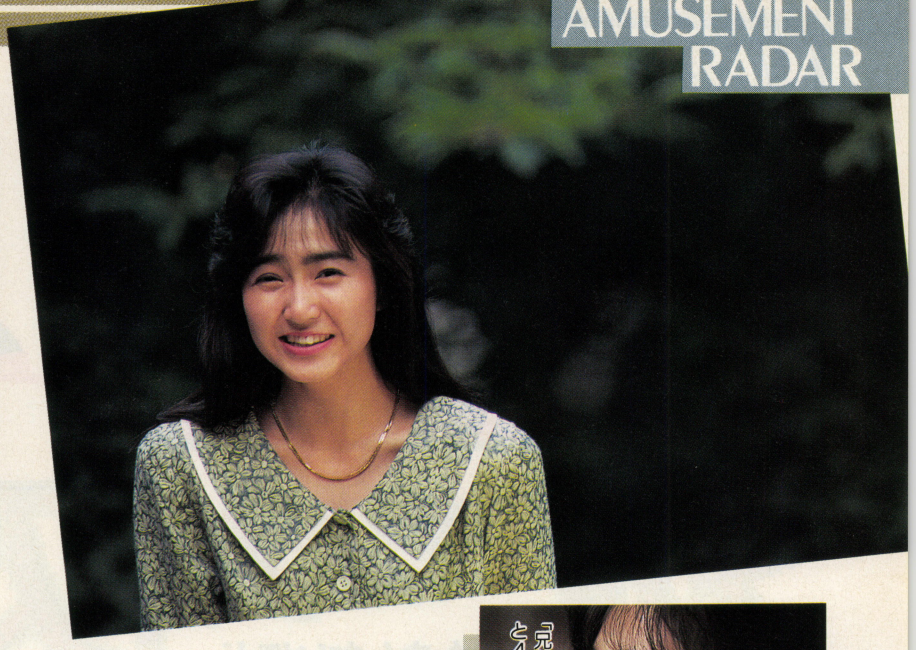
あ／ハイ（笑）。いろいろ恥ずかしいこともやらされましたね、とても恥ずかしかったですけど……（笑）。

R／そして、昨年の4月に晴れて女子大生になり、5月7日には〝うしろ髪ひかれ隊〟でデビューですネ？

あ／うしろ髪は踊りとかがハードで、かなり苦労しました。その年に、タニャン

「いま短大に通ってるんですけどスゴク楽しい。なるべく毎日行ってマス」

「結婚？ 今は、そんな願望はナイです」



が解散したりして、かなり目まぐるしい年でした、昨年は……。

R／今年、うしろ髪のファースト・コンサートがありましたネ。

あ／ええ。おニャン子のころからコンサートはやってましたけど、今回はうしろ髪のファンだけが集まるから、もう一生懸命力いっぱいやりました。なんかコンサートって、あのファンの人たちとの一体感が快感で……やみつきになっちゃいそうです（笑）。しかも私、今までコンサートなんて一度も行ったことなかったんですよ。自分でやる以外。

R／ナント！　見るより先に、自分でコンサートをやっちゃったと!?

あ／ハイ。それで、おニャン子入って初のコンサートのときは、まずファンの声援にビックリして、しかも緊張でパニック寸前になるし（笑）。

R／でも今は、ソロデビューして、ひとりでもちゃんと歌えますヨネ？

あ／いえ！　そんな！　テレビに出たときなんかホント、メチャメチャ緊張したんですよ。スッゴイあがり性ですから。もう毎日毎日、緊張してますヨ（笑）。私、歌に全然自信ないんですヨ。最初は人前で歌を歌うのイヤだったんですけど、でも最近は、ヘタでも一生懸命練習すればうまくなる！って思って、すごく歌が楽しくなってきました。

R／ウ〜ン、スバラシイ！　さすがバレー少女の根性！　さて、将来の目標とかを教えてクダサイ。

あ／今はうしろ髪の3人それぞれソロになって、みんな楽しく仕事してるから、おたがいガンバッテやっていきたいですネ。いまドラマをやっているんですケド（フジテレビ系月曜夜9時「あそびにおいでョ！」）、むかしからスゴイ、ドラマが好きでね。最近は「抱きしめたい！」（フジテレビ系）なんか好きで、むかしは学園ドラマとか……大好きでした。だから今のドラマの仕事もやりがいがあって、これからも、そういう仕事があればどんどんやっていきたいです。斉藤由貴さんがドラマの主役なんですが、あの演技力はうらやましいデスネ。あこがれであり、目標でもあります。

「ドラマは主役より、脇役がやりたいんです」

「兄弟は8つちがいの姉と4つちがいの兄がいます」

R／最後に、「これからも自分なりに一生懸命がんばりますので、ずっと見守っていてください」と生稲ちゃん。ひかえ目な笑顔が、トテモ印象的デシタ！

●生稲晃子ちゃんプロフィール

昭和43年4月28日生まれ、血液型B型。昭和61年6月、おニャン子クラブ会員番号40番に。以後、〝うしろ髪ひかれ隊〟の一員として、ソロとして活躍している。身長158cm、B78・W56・H83。

生稲ちゃんより読者のみなさんへ

サイン入りTシャツ、色紙をそれぞれ5名、計10名さまにプレゼント!!

プレゼント希望の人は、P.195、Dr.グッチーのおまけコーナーを見てほしい！　ちなみに生稲ちゃん、現在発売中のデビューシングル「麦わらでダンス」（キャニオンレコード）に続き、第2弾シングルが9月に発売予定！　買うべし!!

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

宿題やってるかな？　早くやっとかないと夏休みの終わりは地獄だぞ。ビデオゲームやりたいのはわかっけど、ちゃんと宿題を終えてから遊ぼうね。で、今月は、夏休み中バッチリ遊べるゲームを紹介する。

メルヘンメイズ

も〜うたまんないほど、かっわいいメルヘンチックなゲーム。とくに女の子にはおすすめなのだ！　ナムコ

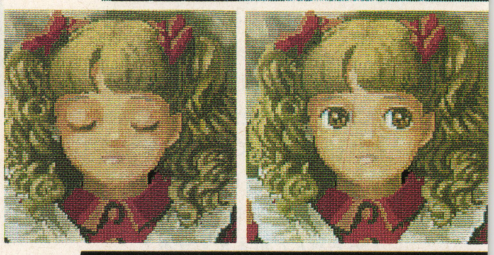
オープニング

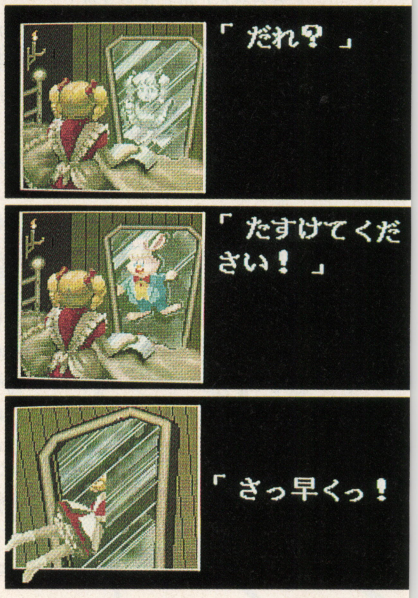
絵本の世界のようだぞ

STORY

絵本や童話、それに不思議なことが大好きな好奇心いっぱいの女の子アリス。

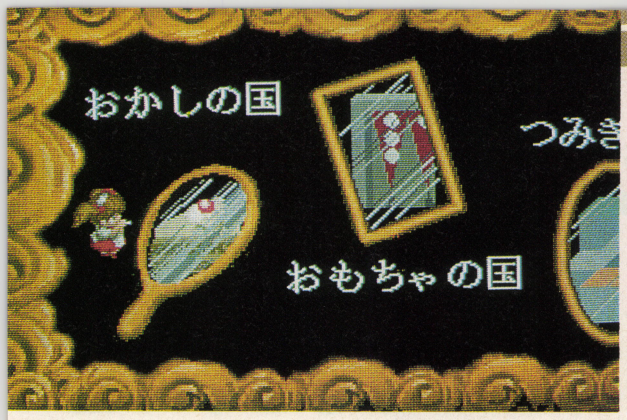
そんな彼女のところへある晩、なんと1ぴきのうさぎが鏡の中から飛び出してきたのです。そして、そのうさぎがこういいました。「住んでいた鏡の国が悪い女王とその手下たちによって襲われ、鏡の中の国々を征服してしまったのです。でも、この危機を救うことができるのは、愛と勇気と夢をもった子どもだけなのです。どうか助けてください。アリスさん」。というわけで、ほとんど、むりやり？鏡の中に吸いこまれてしまったアリス。助けるといっても、いま持っている武器は、シャボン玉とそれを吹くストローだけ。でも、もちまえの正義感と好奇心でガンバッちゃうのだ！





とにかく絵がキレイ

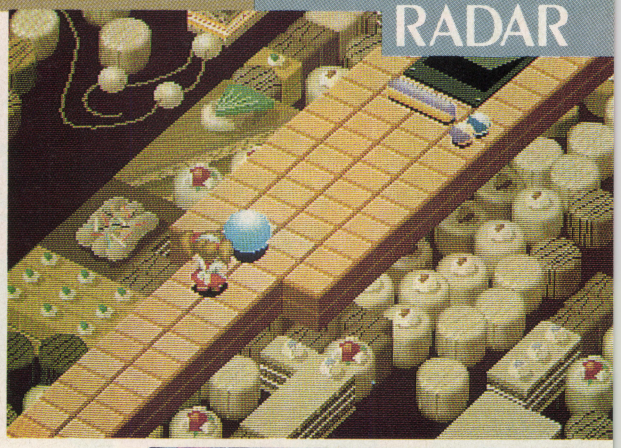
いや〜もう、おどろきました、くるんまは。何がっていうと、グラフィックのきれいさに。ほとんどゲームの画面を最初に見たとき、目は点。で、次に「キャー、なに、このキレイな絵は？　ウッソー、ホントー、ヤダー、ウレピー」の世界になっちゃったのだもの。男の子が見たって感激するだろうけど、女の子に見せたら、えらく感激するはず。んでもって、プレイなんかしちゃうと、キャラの動きや、かわゆさに、ド感激しちゃう。グラフィックに負けず、ゲーム自体がものすごくおもしろいのだ。



各鏡の中へ入ることにより次のステージへ進む。

お菓子の国

アメ玉のような敵のボールや下に見えるケーキがおいしそうなんだ、これが。

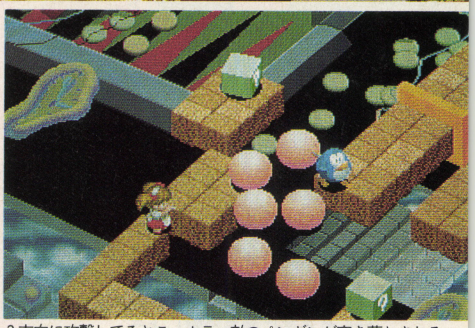


さて、ゲームの内容だ。アリスちゃんが悪い女王をたおすために、シャボン玉を武器に鏡の国に飛びこむのはストーリーでわかるよね。で、この鏡の国には、お菓子の国、おもちゃの国、積み木の国、機械の国、空の国、びっくりの国、虫の国、兵隊の国、女王の国の9つあって、どの国にも手ごわい女王の手下たちがいる。それにビデオゲームにお決まりのボスキャラも、各ステージにいるんだ。

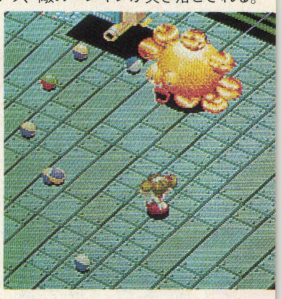
シャボン玉でどうやって戦うの？って思うでしょ。そう、そう思うよね。じつはこれ、空中に浮かんだ道をズンズン進んでいくヤツで、敵はアリスをその道から下に落としてしまおうとしてくる。体当たりしてきたり、ボールを転がしてきたりしてね。で、アリスもそれに対抗してシャボン玉をぶっつけて敵を下に落としてしまうっていうわけ。

一見単純そうだけど、これがなかなかむずかしいものがあって、アリスのシャボン玉を吹く方向が最初、定まりにくい（ななめに進行していくから）。それに、シャボン玉のショットボタンをたたいているとふつうの大きさのままだけど、押しっぱなしだとドンドン大きくなって、大きな、破壊力も増したシャボン玉をつくることができる。これが慣れるといいんだけど、慣れないうちは、大きくしすぎて自然に破裂しちゃう。また、敵の攻撃をかわすために、ジャンプできるようになってる。このジャンプもタイミングがむずかしくて、まちがえると自分から下に落ちちゃったりするんだな。

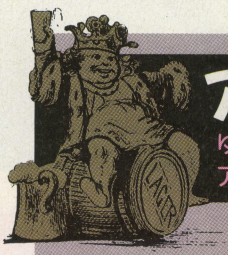
もちろん、そんな人のために、フォローアイテムがあって?の箱の中に落ちたら1回だけ上に引っ張り上げてくれる風船や、シャボン玉を3方向に吹き出せる緑玉なんてのがある。まっ、ウダウダいってもしょうがないからやってみ。



3方向に攻撃してるとこ。ホラ、敵のペンギンが突き落とされる。



タイム制なので、残り時間が0になると、この巨大な火の玉がアリスに激突してくる。ぶつかると1ミス。



アイテム

ゆかいでかわいい、アイテムたち

うさぎ

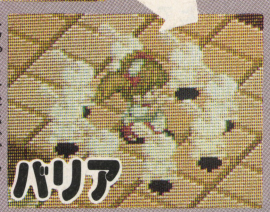
うっさちゃ〜ん。かわいいでしょ。これがまたいいヤツで助けてくれる。

時計

残り時間が少ないときに助かるアイテム。とると同時に30秒タイムがふえる。とって損はないからとろうね。

?BOX

いたるところにある、?BOX。シャボン玉をぶつけるとアイテムが出現する。でも中には敵キャラがいる場合もある。



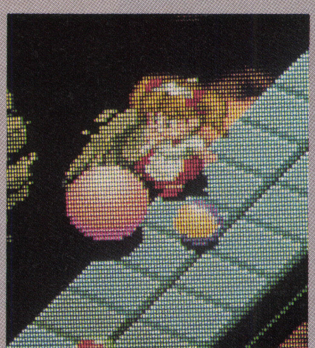
ネッ。うさぎがバリアになって一定時間無敵よ。

バリア

風船

本文にもあるように、とっとくと同フロアのみ1回落ちても平気。

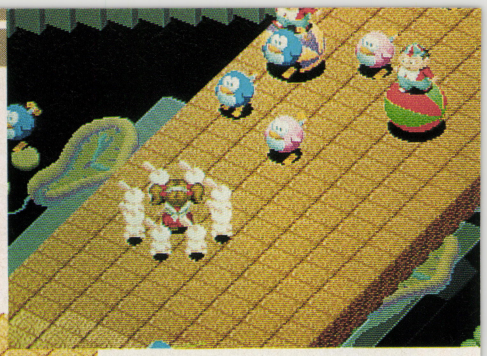
攻撃法



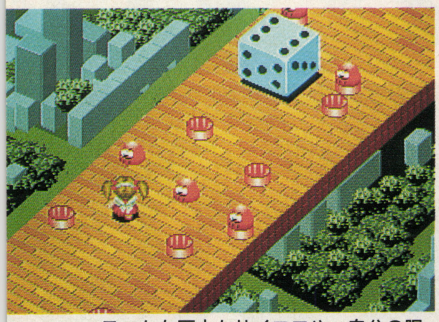
このように目をまんまるにして、アリスちゃんはシャボン玉をふくらます。もちろん敵の攻撃をよけながら。

ゲーム

お菓子の国以下すべて公開しちゃう。いずれも負けず劣らず、奇抜な敵キャラが登場してくるんだぞ。

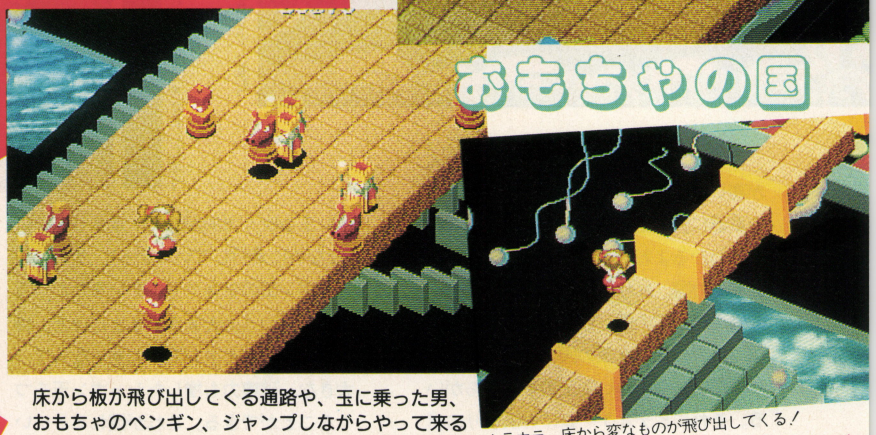


積み木の国



こーんな巨大なサイコロや、自分の胴体を次々とぶつけてくるダルマオトシなんかバラバラ出てくる。胴体をぶつけられる前に頭を攻撃しよう。

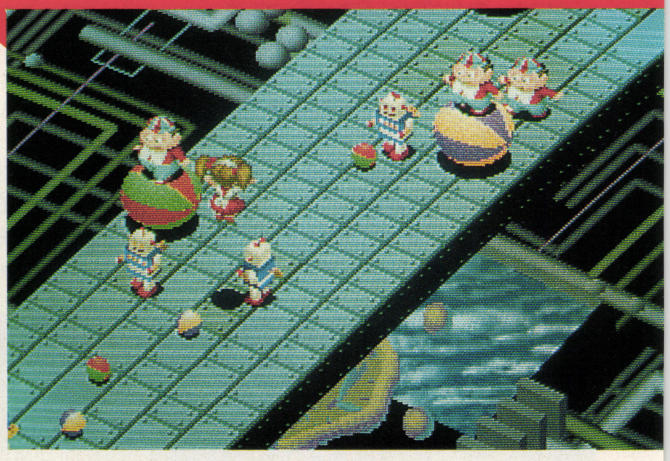
おもちゃの国



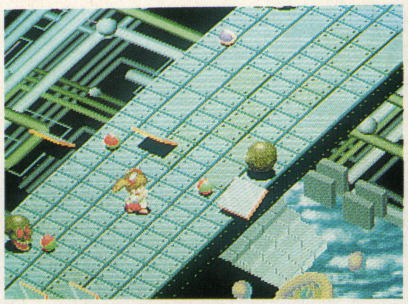
床から板が飛び出してくる通路や、玉に乗った男、おもちゃのペンギン、ジャンプしながらやって来るチェス駒などがこのステージでは相手。お菓子の国に比べて敵の数もふえるから、ちょっとむずかしい。

ホラホラ、床から変なものが飛び出してくる！

キャーかわいいッなんていってらんない。



機械の国



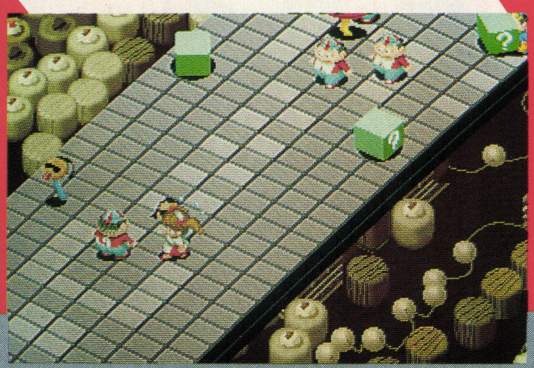
鉄板でできた道を進む。主な敵は、回転しながら向かってくる鏡や、アリスが近づくと口をあけてバラバラと弾を吐き出すガイコツ、一定時間ごとにアリスをサーチするロボトイ。さらには前のステージの敵も加わる。ここらへんからプレイヤーに余裕がなくなる。

空の国

まるで空を飛んでいるような感じの国。だから敵も空を飛ぶヤツが多くって、体当たりしてくる異次元トンボや、床を滑るようにやって来る異次元ヒラメ。しかも床には、ならんだボールが円を描いて回転している。ジャンプのうまさが問われるところ、と見た。

びっくりの国

その名のとおり、びっくりする国だ。というのも、?BOXをとろうとすると、中からびっくり舌と、びっくりしたなァモーッが現れる。油断は禁物。



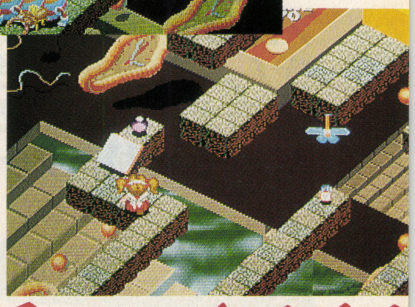
メルヘンチックやで〜

ボスたちはザコキャラとちがって、床から落とせないので、攻撃をガンガン加えて破壊するしかない。

虫の国

きれいなんだけど、キモイ虫がウジャウジャ出てくるステージ。こんな大きなのがいるんだよ。

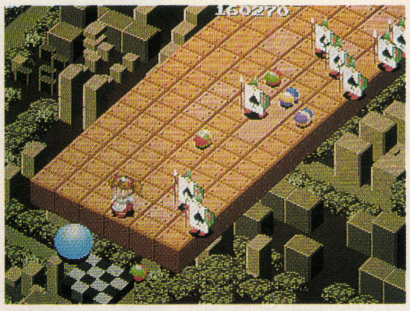
直進のみだけど大軍でやって来るゼンマイクワガタたち。ジャンプして乗りこえるより攻撃だ。



もう、下に落ちろといわんばかりの細い道と、はなれて浮いている次の道。あせって飛ぶよりタイミングを計るように。

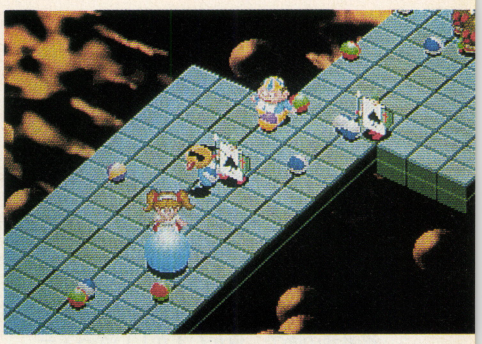
つねに小さく弾んでいて、近づいたり撃ったりすると破裂して弾をバラまく。

兵隊の国

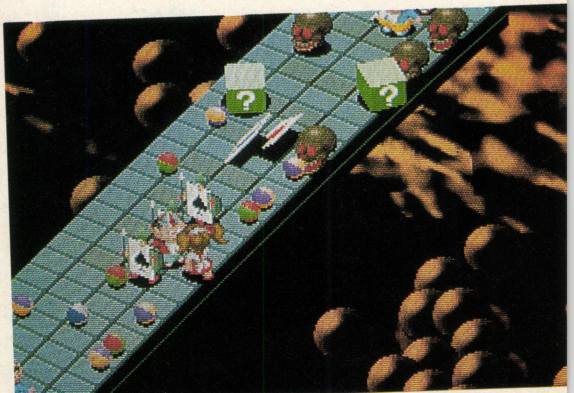


アリスを追いかけまわすトランプ兵隊。これは小さいけど大きいのもいる。そしてこいつらは、女王の第1の側近でもあり、つねに護衛している。

女王の国

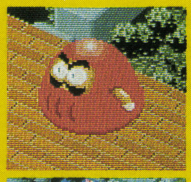


すべてのステージの敵キャラが登場する。しかも数もグーンとふえているので、気をぬけないステージ。



ホラッ、見て。アリスが落とされそう。すごいよね、この数。でもね、このゲームはコンティニューがきくから心配ないよ。

ボス

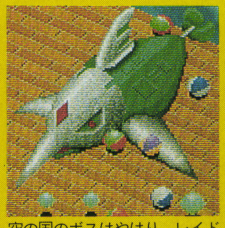


積み木の国のボス、タンブラーは、だまるおとしの化け物だ。

機械の国のボス、ゼンマイじかけのロボット、アールメイコン。

おもちゃの国のボス、テッド・ルースター。

お菓子の国のボス、魔法使いのミャージャだ。

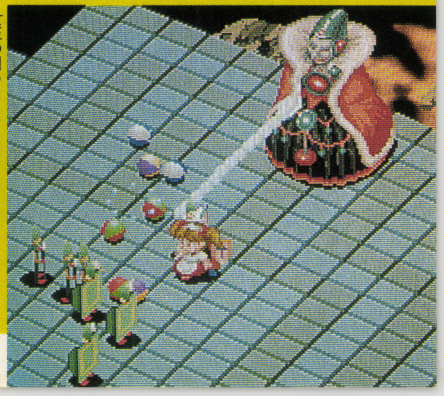


空の国のボスはやはり、レイドック。でも飛ばないから平気。シャボン玉をガンガンぶつけて破壊しちゃおう。

びっくりの国は、大亀ビッグトータス。

不思議なアラディーズ。

兵隊の国のボスは、分身の術を使うトリプルヘッズ。一体にねらいを定めよう。



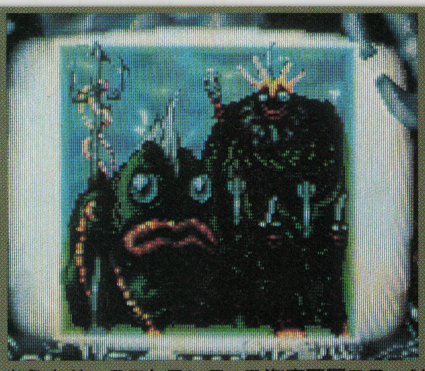
女王の国のボス、女王。強い。次々とトランプ兵隊を吐き出し、攻撃を寄せつけない。

超絶倫人

ベラボーマン

ナムコ

7月号の「東西対抗　夏のビデオゲーム祭り！」にひき続き、今月もとりあげてしまった『ベラボーマン』。2度目だから、ググーッと迫った、後半11ステージを大公開しよう。



半魚人がいるアトランティス海底軍団ステージ。

ロボットだらけの爆田ロボット軍団ステージ。

変な忍者が多いサイボーグ忍者衆ステージ。

後半のステージだど

どかね、みんな。もう『ベラボーマン』はやったかな。もしかしたらクリアしちゃった人もいるかな？　まっ、でもそれはごく一部の人間だろーから、そうじゃない人たちのために、敵の攻撃がはげしくなってくる22ステージあたりから紹介しちゃおうかと思うのだ（本当は、くるんまが全部できなくてくやしかったから、なんてこともあるんだけど）。なんてったって32ステージもあるゲームだからね。

まず、22ステージ。これはサイボーグ忍者衆の面で、何がむずかしいかって一と、『源平討魔伝』にも登場した要石がこれまた登場し、いくつもならんで順々に下に落ちてくる。しかもその中で、手裏剣忍者がヒュンヒュン体当たりしてくるから大変（写真左下）。これは忍者が手裏剣に変身する前に、やっつけるといい（高度なワザだ）。

23ステージは前半のアトランティス海底軍団とほとんど変わらないから飛ばして、24ステージ。こーれがなかなかキツイところで、爆田ロボット軍団のツオイ敵、トーテムポールが主にジャマをしてくる。このトーテムポール、ひどいのがいて、ピラミッドのようにそびえ立つヤツがいるんだ。しかもそれは飛びこえることができないから、全部こわさなきゃならない。時間かかるぜー。

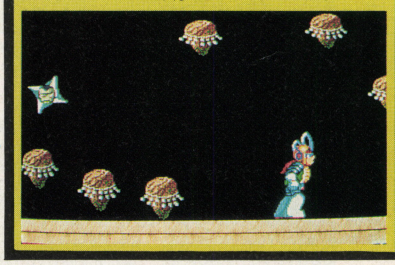
25、26は変わったところがないから27ステージに行こう。ここは、アトランティス海底軍団のステージで、横スクロールのシューティングになっている、のは知ってるね。で、興味をひくのが、最後のほうで出てくる鉄人28号の顔のようなキャラ。そんなに強くないけど、存在感があってなかなかいいぞ。

次の28ステージはこのゲームの２つ目に当たるボーナスステージ。もう１つの９ステージは昼間の雲の上を飛んで、アイテムをとるものだったけど、これは暗闇に光るちょうちんの上を飛んでとる。ちょうちんは敵じゃないから攻撃してもムダだよ、そんなことしてないでアイテムいっぱいとろーネ。

いよいよゲームの終わりに近づいてきたが、最終面に行く前に、これまでのステージで中キャラ的存在だった、ベンジャミン大久保彦佐衛門とか、ゾルタン、ブラックベラボー、雷丸などと戦わなければならない。それも１対１じゃなく２対１とか３対１でだ。29ステージは、ベンジャミン２人と雷丸１人。30ステージは、ベンジャミン２人とブラックベラボー１人。31ステージは、ゾルタンと雷丸。もちろんこのなかでは31ステージが死ぬほどキツイ。雷丸は左右に移動しながら攻撃してくるし、上からはゾルタンがバサバサ来るしね。でも、ここをクリアしないと、待望の32ステージには行けないから、がんばるしかないね。ここでお金をドバドバ使うのはしょうがないってもんだ。

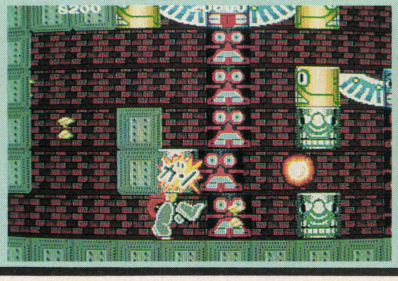
ステージ22

見覚えのある要石。左は手裏剣忍者。

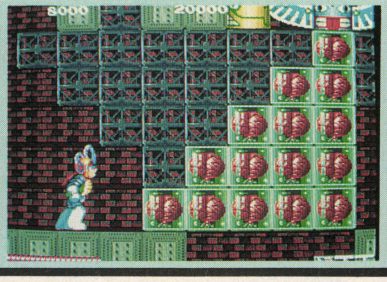


ステージ24

となりのトーテムポールにぶつかって、逆にこっちにもどってきちゃうトーテムポール。



見よ！　この心臓が中に入っているピラミッド形のトーテムポールを。不気味でしょ。



ステージ27

やっぱ、これはどう見ても鉄人28号の顔だよね。でも、目つきがちょっとヤバイかな。

ボーナスステージ28

暗闇に浮かぶちょうちんの上には、いろんなアイテムがある。

ステージ29

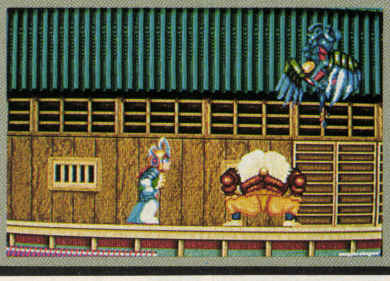
まるでサーカスのようなかっこうの敵キャラたち。

ブラックベラボーはここにも登場して、攻撃してくる。

ステージ30

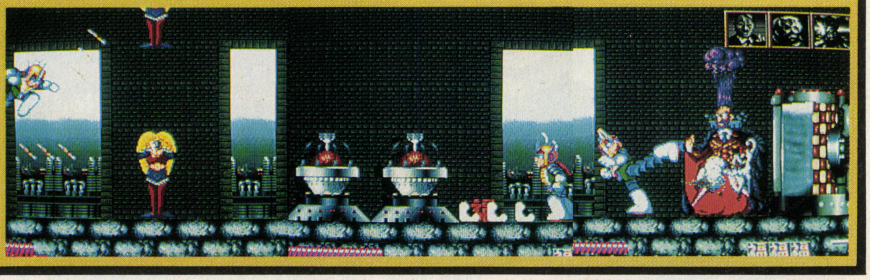
ステージ31

このゾルタンと雷丸のコンビは、はっきりいって強い。メゲないようにね。



ステージ32

やったついにたどり着いた。しかし、敵の攻撃ははげしさを増すことはあっても、減ることはない（あたりまえ）。パワー回復のオニギリをもらって、大物爆田博士に立ち向かうのだ！

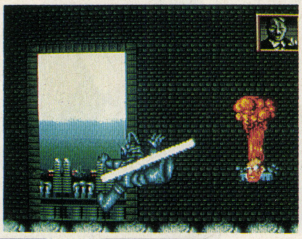


ふつうのサラリーマンなの

さあ～、32ステージだ。もう、上の写真見てよ、いきなりベンジャミン２人にウダーよ。たまんないよね。でもね、これたおすと、アルファ遊星人からライフを回復するオニギリがもらえる。大物と戦うには、ハンディをしょってるとつらいからね。で、それをとっちゃうと、悪の権化爆田博士が現れるってわけ。

この爆田博士っていうのが、変わってて、股のところから攻撃してくるんだ。ボフッボフッてね。で、それをよけながらキックやらアタックやらやってると、なんと、博士の体は消えちゃって、頭だけが不気味に残っちゃうんだよね～。おどろいているひまなんかなくって、この博士の頭は、髪の毛のところから攻撃してくるから、またまた戦わなくっちゃならない。なんだかんだいったって、たおすと、次は、アルファ遊星人がお礼をいいに、降りてきてくれる。「よくやった！世紀末最大の危機は救われた」ってね。さあ、もうここまで来れば、このゲーム終わりってこと。なかなか疲れる、長い長いゲームだったけどね。でも、だからこそ、次に出てくるスタッフ紹介とエンディングに感動するのだ。

スタッフ紹介は、夕日に光る海をバックに、それぞれの担当者たちの似顔絵とコメントが出る。さらにエンディングではベラボーマンだった、ふつうのサラリーマン中村等の素顔と家族を公開してくれる。これを見た人は、あまりにも画面に哀愁が漂っているから、思わず家に飛んで帰りたくなると思う。このゲームはやっぱ絶対最後まで見ないと損だぞ。



頭だけの爆田の攻撃はキック、ベラボーマンは一気にこんなんなっちゃう。おそろしいヤツだ。

アルファ遊星人って、どうしてこういうときだけ出てきて、ほかは手伝ってくれないの？

疲れをいやす、スタッフ紹介。コメントは読んで思わず噴き出すものも。

エンディング

32ステージ戦いぬいた者だけが見られるエンディング。一挙に見せちゃう。

さあっ、戦い終えたベラボーマン。愛する家族が待つ家に。

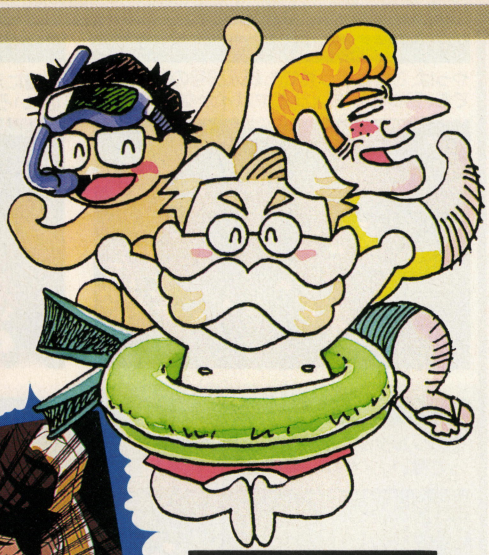
とっ、家に入る前にいきなりサラリーマンになっちゃう。

そして、ふつうの家庭ではあたりまえの「お帰りなさい」。

おおっと、最後は奥さん、娘、息子といっしょに「れい」。

ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバン

夏休み！　海や山へ遊びに行って、大いに楽しもう。しかし、アニメや映画もこれまた楽しいもんじゃ！いきなりアイドルページもふえちゃって、連載1周年の今回は、ワシら3人がドドーンと大活躍じゃぞ。



なんだコリャ……!?
トップをねらえ！
GUN-BUSTER

キャラクターデザインはマクロスの美樹本晴彦。作画監督は、うる星やつらの森山雄治。超豪華スタッフ勢ぞろいだ！

こんなアニメが今まであっただろうか!?
前代未聞の、ど根性SF美少女アニメ登場！
いったいぜんたい、どんな作品なのか！

トップをねらう、ヒロインたち＋α

ヒロインのノリコ。父は、新造宇宙戦艦の艦長だったが……。

ノリコのあこがれのおネエさま。すぐれた戦闘能力をもつ。

謎を秘めたコーチ泉。ノリコを、強引にパイロットにするが。

究極のマシン兵器R X-7！　さまざまなタイプがある。

ロボット戦はド迫力！　肉弾戦が主体だ。

こいつは要注意の新感覚アニメじゃ！

（登場人物＝ドクトル・グッチー、アシスタントのヒロシ君、Mr.（ミスター）ロバートの3人だ！）

G／いっや～生稲ちゃんはカワユかったのぅ。

H／は、博士、お仕事ですよォ！

G／おう、そうそう。今回の第1弾（だん）は、このビデオアニメ『トップをねらえ！』なのじゃ。

H／内容は、『エースをねらえ！』＋『トップガン』と聞きましたが、いったいどんな作品になるのでしょうか!?

G／近未来、人類は宇宙へ活動範囲（はんい）を広げ、かがやかしい繁栄期（はんえいき）に入っておった。だが、ある日外宇宙から、奇怪（かいき）な宇宙怪獣群（かいじゅうぐん）が迫（せま）ってきた……。そこで沖縄女子宇宙高等学校の生徒のなかから、優秀（ゆうしゅう）な数人が戦闘（せんとう）パイロットとして選ばれることになったのじゃ！

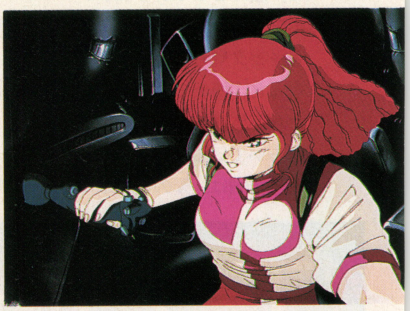
H／そ、それがヒロインなわけですね。

G／うむ。ヒロインの名はタカヤノリコ。ごくフツーの女の子じゃった。あこがれのおネエさま、カズミにウットリする毎日。しかし、突然転任（とつぜんてんにん）してきたコーチにより、学校の代表に選ばれたことで彼女の運命は変わっていく。

H／イジワルな先輩（せんぱい）。やさしいおネエさま。力になってくれる親友。厳しいコーチ。うーん、まさに『エースをねらえ！』ですね！

G／1巻に2話収録で、第1巻目は10月7日にバンダイ・ビクター音産より発売！　予価1万800円。来年1月に2巻目も発売。

ヒロインのライバルも登場する。

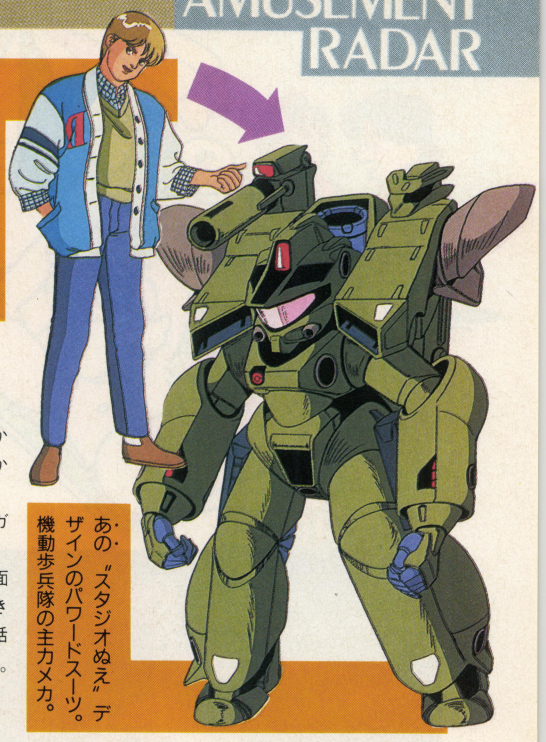


ハードSFの頂点

宇宙の戦士

不滅のSF大作が、ついにアニメ化。全6話というストーリーの中で、1人の少年兵の成長を描く期待作！

主人公のジョニー。彼は、ハイスクールのアメフトの選手だったのだが、同級生の女の子を追って、軍に入隊する。



あの〝スタジオぬえ〟デザインのパワードスーツ。機動歩兵隊の主力メカ。

ガンダムの原点！

G／……そういえば、作者のハインラインは先ごろ亡くなったんじゃのう……。この作品は、ハインラインの初の映像化作品なんじゃ。

H／博士、そんな悲しまないで……。

G／うむうむ。では、ストーリーを紹介しようかの。物語は、はるかな未来じゃ。人類は、敵対する異星人と宇宙ではてしない戦いをくり広げていた。地球に住む平凡な青年ジョニー。彼は、ふとしたことから軍に入ってしまう。最初は興味半分だったが、厳しい軍曹の指導のもと、しだいに〝真の宇宙の戦士〟として目覚めていく！

H／つまり、少年の成長ドラマなんですね？

G／そうじゃ。発表当時は戦争賛美ではないかと騒がれたりしたが、アニメ版は、さわやかな青春ものに仕上がっておる。

H／人間の力を数倍にする装甲強化服は、ガンダムなどの原点ともいえますね。

G／ご名答！　なにはともあれ、いろいろな面でのちのSF界にあたえた影響は、非常に大きい！　『トップをねらえ！』同様、1巻に2話収録で、全3巻発売予定。発売はバンダイより。1巻は10月25日発売で、定価1万2800円。

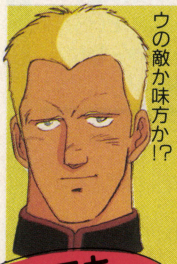
H／10月は大作がめじろおしですネ！

Dr.グッチーおすすめ！

機甲猟兵メロウリンク

ドクトル・グッチーが脚本を書いた!?あの装甲騎兵ボトムズの外伝登場！全12話というスケールで送る大作。

主人公のメロウリンク。対戦車ライフル一挺を持ち、復讐の旅を続ける。



謎の調査官キーク。メロウの敵か味方か!?

さすらいのギャンブラー、ルルシー。偶然メロウと知り合う。

第1話の敵、マードックの乗る重装AT。

H／『装甲騎兵ボトムズ』というと、高橋良輔監督のハードボイルドSFアニメですよね。

G／うむ、昭和58年4月から1年にわたり放映された作品で、ビデオも全7本発売されておる超人気作品じゃ！

H／その外伝が全12話も!?

G／ボトムズの世界を生かした、まったくちがうストーリーになる。主人公メロウリンクは、百年戦争終結のころ、上官に裏切られて仲間を全員失ってしまう。怒りにうちふるえるメロウは、たった1人、かつての上官10人を殺すべく旅立つ。この物語はメロウの復讐劇を、1話完結方式で見せていくのじゃ！

H／スタッフは、原作が高橋良輔、監督がバイファムの神田武幸。そして脚本は、……あれ？この山口宏って人、見かけない名前ですねぇ？　いったいだれなんでしょう？

G／ワハハハハハハ！　教えてほしいか!?

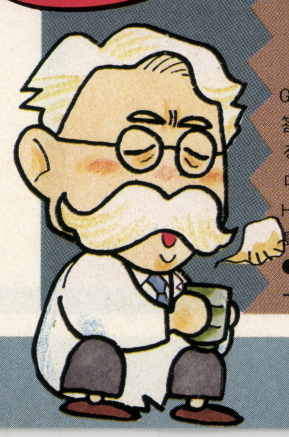
H／いえ、別に……。

G／ちょ、ちょっと待て！

H／発売はバップより。1巻2話収録で、全6巻発売。1巻目は10月21日発売予定。以後毎月1巻ずつ発売される予定です。

G／次号でくわしく紹介するぞォーッ！

ナンでも答えるゾ！



ホントにやるの!?ドクトル・グッチーの アニメ質問の箱

G／いやいや、ワシが読者からの質問に答えるこのコーナー、まさか本当にやるとは思っとらんかったワイ。どれヒロシ君、今月のはがきはどうじゃ。

H／はい！　えーと、これは大阪府の田島哲司クン（16歳）からです。

●いつも読んでます。ところでグッチー先生に質問です。いつも思っていましたけど、ドクトル・グッチーって何者なんですか？　最近また新しいキャラも出てきたし。ぜひ教えてください。

H／と、ゆーわけなんですが。

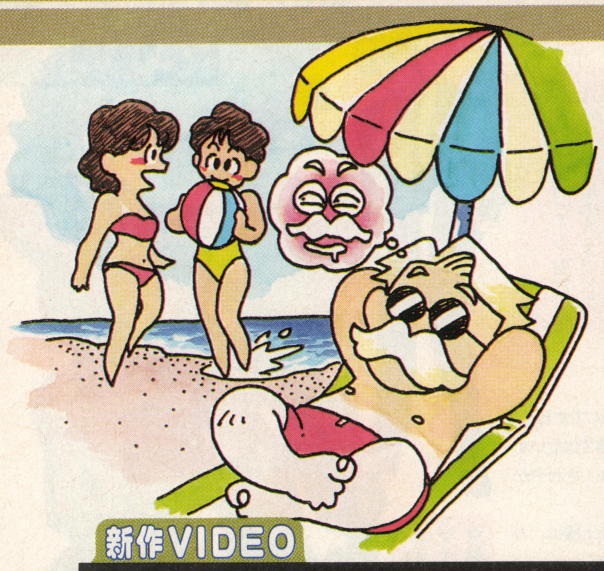
G／うーむ、いわれてみれば連載12回目だとゆーのに、一回も自己紹介というものをやっとらんかったのォ。

H／どうしましょう？

G／よし！　次回でワシら3人の自己紹介をやろうではないか！　さて、質問状を送ってくれた田島クンには、約束どおりワシのサイン色紙と、なんと生稲晃子ちゃんのサイン色紙をあげてしまおう！

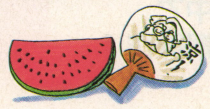
H／わお～、リッチ♡

G／えーい、質問状が少ないゾ。どんな質問でもOKじゃ！　あて先はポプコム編集部内「ドクトル・グッチー質問箱」係じゃ。待っとるからの！



新作VIDEO

夏はVIDEO MUSICで夕涼み！



海に行きたい、山に行きたい！　けれども、新作ビデオやミュージックが気になって思いきりエンジョイできない……そんなキミたちに送る、新作情報ページ！

みんな壊してやる！ 帝都物語

パート2（第2次大戦編）も予定されているとのウワサ……？

魔都・東京を舞台にくり広げられる驚異のサイキックアドベンチャー

好評発売中。定価1万5800円。ポニーキャニオンより。LDは、8月21日発売。

人形アニメ、スペシャルメイクなど、さまざまなSFX技術が見られるノ

G／明治、大正、昭和と、東京の闇の歴史を幻想的に描いた大作『帝都物語』。今年の正月に公開された映画版は、全10巻のうち1～4巻をまとめたものじゃ。

H／もうビデオになっちゃうんですね！

G／うむ。東洋のあらゆる呪術に通じ、東京崩壊をくわだてる魔人、加藤！　それに対抗するのは、幸田露伴、寺田寅彦（歴史で習う実在の人物じゃ）をはじめとした面々。はたして地の竜、天の竜をあやつる加藤に、勝てるのかァ～ッ！　テケテンテン！

H／いきなり弁士調にならないでくださいよ。

G／監督は実相寺昭雄。かのウルトラマンシリーズで、芸術的作品を数多く残した天才映像作家じゃ！　原作は、最近なにかと有名な荒俣宏。ま、なんといっても見どころは、日本のSFX技術を駆使したスペクタクルシーンじゃろう。物語中盤の関東大震災はド迫力のミニチュアが見られるし、クライマックスのSFXシーンの嵐は、コーフンもんじゃぞ。

H／H・R・ギーガーのデザインした護法童子や"式神"と呼ばれる魔物。"学天則"という人造人間などなど、無気味なモンスター群もゾクゾク。この夏一番の注目作品だ！

007リビングデイライツ

新ボンドのティモシー・ダルトンだ

4代目ボンド！007、25周年の最高傑作だ

H　007シリーズ最新作、かの「ドクターノオ」から数えて15作目に当たる作品です。この作品から、ジェームズ・ボンド役はロジャー・ムーアからティモシー・ダルトンにバトンタッチ。4代目ボンドの登場だ。ストーリーは、フレミング（原作者ですよ）の短編「ベルリン脱出」をもとにしている。KGBの高官コスコフ将軍が、西側に亡命を要求してきた。ボンドは亡命計画にかかわるが、しかし、この亡命自体が大きなワナだった！　はたしてボンドはどうするのか!?

好評発売中　定価1万680円　ワーナー・ホーム・ビデオより

1999年の夏休み

好評発売中　定価1万4800円　CBS・ソニー・グループ

少女の演じる少年

山と森に囲まれた静かな学園……。近未来の学園を舞台に、少年たちの幻想的ストーリーが展開される

G　萩尾望都の「トーマの心臓」（今の若いモンは知らんじゃろうが、少女マンガ界に衝撃をあたえた作品なのじゃ）をもとにした話題作。全寮制の学園で、ある1人の少年の自殺から始まる、少年たちの幻想的な人間ドラマ。うーむ、この作品の雰囲気は、見てもらわんと伝えられん！　不思議な味わいのある作品なのじゃ。しかも、少年たちは全員少女が演じており、これまた不可思議なイメージを放っておる。ハデなおもしろさはないが、たまにはこんな作品もいいじゃろう。

新作アイドルDISC。

新作アイドルVIDEO

藤子不二雄の夢カメラ

テレビ番組とはいえ、その完成度の高さは映画なみ。ビデオで君のものになる。

小泉今日子＝KYON²
中山美穂＝ミポリン
荻野目洋子＝オギノ
メちゃん勢ぞろい！

好評発売中。定価一万一000円。東宝ビデオより。3人の活躍する3本の短編を収録

R　ハーイ、突然ロバートです！　ここから先はアイドル大好きの私が紹介しマース！

この作品、フジテレビ系「月曜ドラマランド」の特別版としてオンエアされた作品。中山美穂、小泉今日子、荻野目洋子という超豪華なキャスティングが話題になりマシタ。全3話のオムニバス形式で、3人3様の個性が楽しめマース。原作は、藤子不二雄デス。基本的なストーリーは、3人の女子高生がカメラを通して不思議な体験をする……というものなのデース。トテモ期待できる作品デスネ。ちなみに発売元の東宝さんカラ、特製テレカを5名の方にモライマシタ。くわしくは下を。

南野陽子 カラフルアベニュー

大都会ニューヨークから南の島へ！
ナンノの魅力とヒット曲がこの1本に

好評発売中。定価7800円。CBS・ソニー・グループより。ナンノのヒット曲9曲収録

R　ハーイ、相変わらず人気絶好調、ナンノこと南野陽子ちゃんの新作ビデオでェーす。今回は、ニューヨーク→バハマ諸島ロケを行った作品です。大都会から南の楽園へ。もちろんバックには「はいからさんが通る」、「吐息でネット」など、ヒット曲が9曲流れマス。先月発売した5thアルバム「GROBAL」も好調。主演3作目の映画「菩提樹」（東映系劇場で公開中）も公開されて、ますますガンバル、われらがナンノ。今は全国ツアーの真っ最中なのデ、コレカラ会える人もいると思いマス。ミナサン、ナンノちゃんを応援しましょう！　ヨロシク！

工藤静香 静　香

キャニオンレコードより発売中。CD＝2200円、LP＝1900円。

TBS系ドラマ「時間ですよ　たびたび」にも出演中の、工藤静香のミニアルバム。ヒット曲「FU-JI-TSU」も収録。作詞は全曲、中島みゆきが担当。アダルトタッチの1枚で、また一歩成長した静香なのだ。

うしろ髪ひかれ隊 ライブアルバム

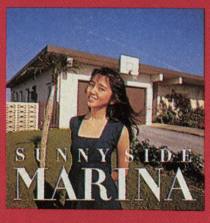
キャニオンレコードより発売中。CD＝3200円、LP＝2800円。

5月2日の、全国ツアー最終日のライブ盤。録音の状態はきわめてgoodで、会場のざわつきなどは極限まで消してある。当分3人はソロ活動に専念するため、第1期うしろ髪の記念盤といえそう。3人のソロの曲もバッチリ収録。

斉藤満喜子 やりたい放題

キャニオンレコードより発売中。700円。シングルCD、カセット＝1000円。

工藤静香、生稲晃子に続く、斉藤満喜子＝マッキーのデビューシングル。作曲は3人のデビュー曲を手がけている後藤次利。車のエンジン音のSEから始まる、アップテンポの曲。これでうしろ髪は全員ソロで活躍！



渡辺満里奈 SUNNY SIDE

EPIC・ソニーより発売中 CD＝3200円、LP＝2800円。

Dr.グッチー大好きの、渡辺満里奈ちゃんの最新アルバム。ミニアルバムやベスト盤をはずすと3枚目に当たる。「見つめてあげたい」、「夏の短編」というヒット曲も収録。ファンにとってウレシイことに「続・避暑地の森の天使たち」という、おニャン子時代の名曲の'88年版（？）も収録。2ndやクリスマス・アルバムのように、鈴木さえ子などの大物アーティストの起用はないが、手がたい作りの1枚。満里奈の曲を数多く手がける名アレンジャー山川恵津子も、今回何曲か担当。8月15日からは、原宿ラフォーレ・ミュージアムでライブ。さらに8月31日まで、原宿COXYの2Fに、"MARINA"という満里奈グッズの販売店がオープンしている。ワクワク♡

ドクトル・クッチーのおまけコーナー

今月はリッチにプレゼントじゃ

R／イヤー、今月は生稲晃子ちゃんのインタビューもあって、充実してましたネェ。

G／うーむ、ワシは渡辺満里奈ちゃんもやりたいんじゃがのー。

H／ところで博士、プレゼントのほうは？

G／おう、そうそう。P.191の生稲ちゃんグッズを10名（Tシャツ5名、色紙5名）に。そして「夢カメラ」のテレカを5名さまに。合計15名にプレゼントじゃ／　しかし今月は応募要項がキビシーぞ。ヒロシ君！

H／はい。まずはがきの裏に希望商品名を書き、次の質問に答えてください。(1)アイドル探検隊でとりあげてほしいアイドル名、(2)アニメ質問箱への質問、(3)このページの感想、注文。以上に答え、〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社内ポプコム・Dr.グッチープレゼント係まで。9月8日消印有効。

こいつが夢カメラの特製テレカ。5名さまに。

MOVIE J.D.の 映画にもいろいろある

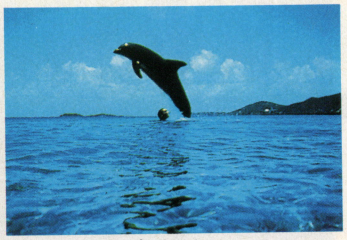
夏休みかー、いいよなー、みんなは休めて、と徹夜明けの頭で考えている。『サバッシュ』終わったら、1週間ぐらい休むぞーっ！とか思ってる。ふんとにもう疲れたわい。

GREAT BLUE
グレート・ブルー

オドロキのフリー・ダイビングにかけた、2人の生きざま！

■リュック・ベッソン監督
■20世紀フォックス配給
■8月中旬より公開

新人のJ・M・バールとロザンナ・アークエット。



ドルフィンもいっぱい出てくる。

『サブウェイ』でがぜん世界の耳目を集めた、リュック・ベッソンの初の英語による映画である。『マドンナのスーザンを探して』のロザンナ・アークエットと『サブウェイ』のドラマー役だった、ジャン・レノが出演している。

ジャック・メイヨーとエンゾ・モリナリの2人はともに、ギリシア、キクラーデス諸島に育ち、素もぐりの天才だった。物語は2人が大人になってから。2人とも、スキューバの道具をつけずに100mももぐるというフリー・ダイビングのエキスパートになっていた。海にかけた2人の闘い。そこに、ロザンナ・アークエットがからんでくる、と。ひさびさの海の映画、大注目なのである。

ロザンナかーいー。

HALF MOON STREET
ハーフムーンストリート

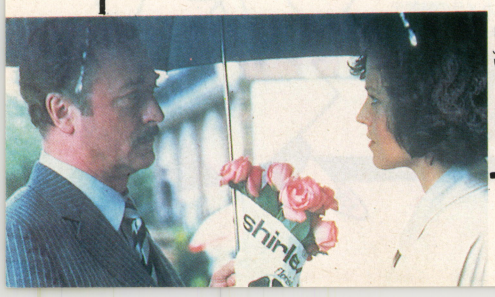
シガニー・ウィーバーの魅力たっぷり！おもしろい！

シガニー・ウィーバー、するどい。

■ボブ・スウェイム監督
■日本ヘラルド配給
■8月よりシネスイッチにて公開

『美しきは女／ラ・バランス』のボブ・スウェイムの『マスカレード／甘い罠』に先立つ英語による映画である。もともとこの監督、文化人類学の研究者だったのですな。パリで映画に目覚めたという不思議なキャリアの人である。

シガニー・ウィーバーのローレンは、ロンドンの安アパートにひとり住む、文化人類学者。アメリカ人で、夫とは別居状態。中東研究所の所員とはいえ、サラリーは安く、安アパートでの生活にうんざりしている。ある日舞いこんだ1本のビデオ。自宅で見ていると、高級コールガールへの勧誘テープだった。初めはとりあわなかったローレンも、いつしかその高収入の魅力に抗しきれなくなる。もともと、知的で、強い意志をもつタイプ。コールガールとしても、本名を使い、頭脳で相手をとろけさせる、と主張、いやな客はどんどん切り捨てていく。彼女の客のなかに、中東問題の専門家ブルベック卿がいた。2人は急速に愛し合うようになるが……という感じ。バックに、中東の対立とかテロとかが見え隠れしていて、サスペンス・ロマンとして展開している。ブルベック役のマイケル・ケインも好演だが、ウィーバーは最高。



マイケル・ケイン、しぶい。

THREE MEN AND A BABY
スリーメン&ベビー

■レナード・ニモイ監督 ■20世紀フォックス配給 ■8月公開

アメリカ版『赤ちゃんに乾杯！』なのだ！

むくつけき男と赤ちゃん。

人生の楽しさを。

ナンシー・トラビス。

フランス映画『赤ちゃんに乾杯！』のアメリカ版である。アメリカ人は字幕のついた映画はあまり見ないので、こういうふうにリメイクということが行われる。3人の職業は、主役級のがスチュワードから、俳優にかわってる。広大な（日本の常識でいえば）アパートに独身男3人が、それこそ独身貴族を楽しんでいるところへ、突然女の子の赤ん坊が届けられる。その日から、3人の男たちの赤ちゃん騒動が始まる。人の幸せは遊びとか、お金とかだけじゃないんだな、と。

BIG
ビッグ

■ペニー・マーシャル監督 ■20世紀フォックス配給 ■公開中

ある日、突然12歳の男の子が大人になっちゃう！

これが問題のマシンなのだ。

うわー、すごい。

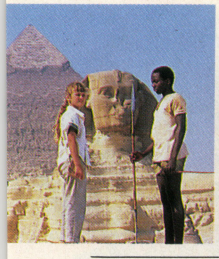
12歳の男の子が、カーニバルの見せもの、ゾルターというロボットに願いごとをする。「ぼくを大人にして！」。翌日から、突然35歳の大人になってしまった、というお話。町へ出て、仕事につくんだけど、そこがおもちゃ会社。現役の子どもだっただけあって、大人にまねできないような企画を出して、大ウケ。いきなり副社長にばってきされたりして、大人生活をエンジョイするんだけど……、というお話。『スプラッシュ』のトム・ハンクスが好演。女性監督P・マーシャルの快作！

ホワイト・ライオン伝説
ピラミッドの彼方に

■中島常一監督 ■東宝・東和配給 ■8月公開

スフィンクスからネクロポリスをこえて、大ピラミッドの中へ……

スフィンクス。



暗い。

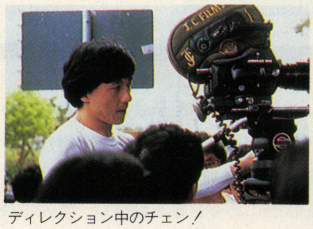
果敢！

エジプトのギザ。あのスフィンクスのあるところだ。そこに動物学者の母親とともにニューヨークからやって来た12歳の少女がいた。この物語の主人公マリアである。彼女はアメリカ人の少年戦士とともに、伝説のホワイト・ライオンを追って原始の世界に踏みこんでいく、というお話。このホワイト・ライオンというのは、シンバ・ヌープと呼ばれ、神の使者と信じられている巨大な白いライオン。このシンバ・ヌープとピラミッドの5000年の謎、なのである。

KOWLOON'S EYE
九龍の眼

■ジャッキー・チェン監督 ■東宝・東和配給 ■8月公開

ジャッキー・チェン監督・主演10作目なのである。歴史だっ！


ディレクション中のチェン！

りりしい。

Hold up ！

ジャッキー・チェンの映画というのは、アメリカでは一般公開されていないらしく、バート・レイノルズやクリント・イーストウッドがフィルムをとり寄せて見たら、ぶったまげたというニュースが最近あった。彼の映画は、アクションだけじゃなくて、映画そのものとしてもしっかりした作りだということである。原題は『ポリス・ストーリー2』で、例の刑事の、大アクション大会なわけである。香港でも大当たりをとったという。楽しめることはウケアイの映画である。

パソコンだけがゲームじゃない

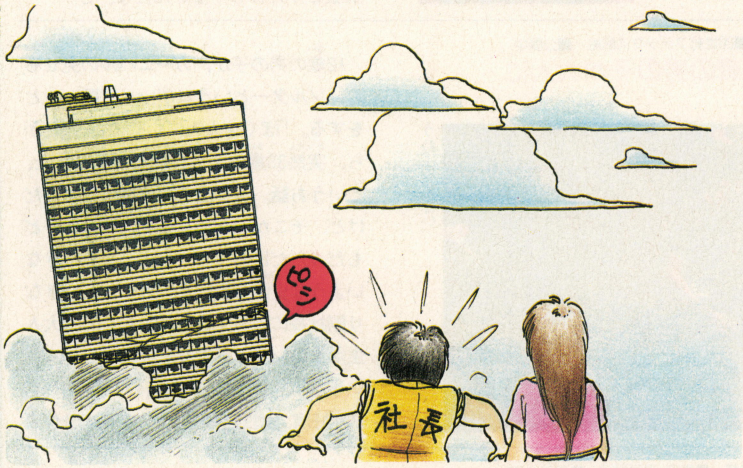
THE GAME MUSEUM

今月の2タイトルは、どちらも「モノポリー」の世界から。まずは、その名も「アンチ・モノポリー」。そして、パーカーブラザーズの新作カードゲームも。題して、「モノポリーの逆襲」――。

モノポリーの逆襲

ギャクシュウ

ギネス級の人気ゲーム「モノポリー」。それに無断で挑戦するのが「アンチ・モノポリー」だ。そして本家パーカーブラザーズからは、新作カードゲームをどうぞ。



アンチ・モノポリーI

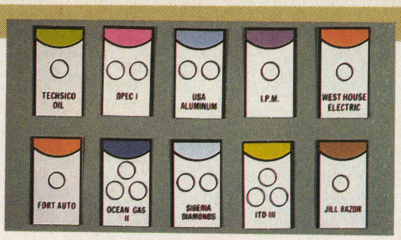
企業による独占を阻止し、市場に競争状態をとりもどせ！　おなじみ「モノポリー」をもとにして、ちょっとヒネッた経済？ゲーム

パロディーなのである

有名なものには、必ずこういうものがある――というわけで、ボードゲームの名作「モノポリー」のパロディー版が、この「アンチ・モノポリー」だ。なぜか全部で3タイプあって、今回紹介するのは「タイプI」。基本的というか、わりとマトモな設定のゲームである。といっても「モノポリー」同様、けっこうお金がからむシビアな世界なんだけど、これがIIIになると、核戦争なんてことばが設定として出てくるから、そうとうアブナイものがある。まあ、そのIIとIIIは、来月以降のお楽しみといったところ。

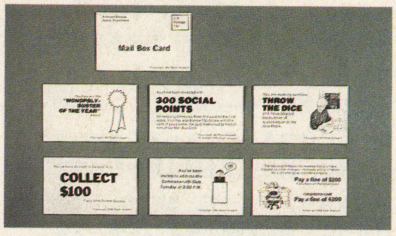
さて、オリジナルの「モノポリー」では、土地や会社を取引して、家やホテルを建てて他人からお金を巻きあげ、資産を独占（モノポリー）する、といったことが目的だったが、「アンチ・モノポリーI」では、その設定がまるっきり逆になっている。つまり「アンチ・モノポリーI」の世界では、最初から企業による寡占とか独占状態があって、その独占（モノポリー）から競争状態へともっていくのが、ゲームの目的になるわけだ。サブタイトルが「独占破壊」。具体的には、独占状態にある企業を起訴し、その企業の属している企業グループ（財団）を管理し、最終的にはその財団を解体して少数の企業に分割、競争状態にもどして社会の賞賛を得る、ということである。要す

NATIONAL　GAMES／新和　3,900円

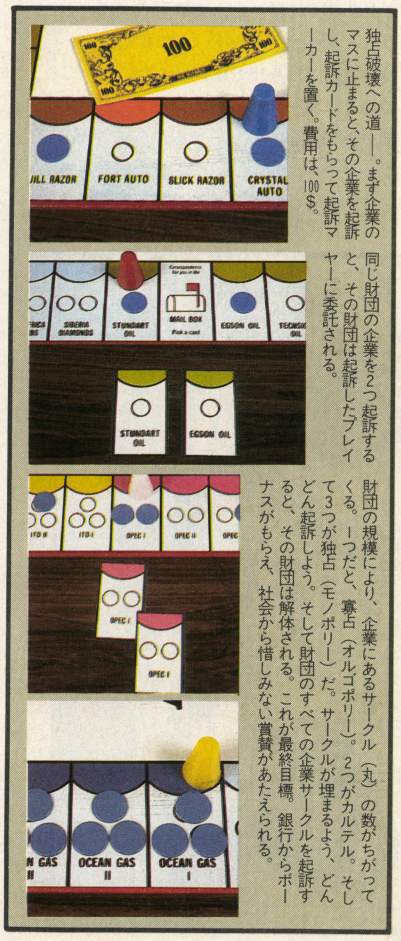


各企業ごとにある起訴カード。これを、同じカラー（財団といいます）ごとに集めるのが、第1目標。

各財団ごとにあるローンカード。破産したとき、これを担保にお金を借りられる。



メイルボックス（郵便）カード。あれこれ指示するカードだ。



独占破壊への道――。まず企業のマスに止まると、その企業を起訴し、起訴カードをもらって起訴マーカーを置く。費用は、100$。

同じ財団の企業を2つ起訴すると、その財団は起訴したプレイヤーに委託される。

財団の規模により、企業にあるサークル（丸）の数がちがってくる。一つだと、寡占（オルゴポリー）。2つがカルテル。そして3つが独占（モノポリー）だ。サークルが埋まるよう、どんどん起訴しよう。そして財団のすべての企業サークルを起訴すると、その財団は解体される。これが最終目標。銀行からボーナスがもらえ、社会から惜しみない賞賛があたえられる。

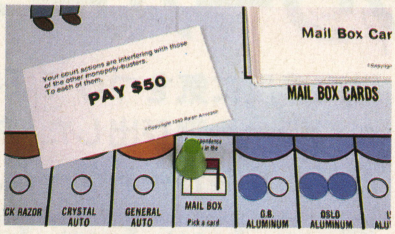
るに「鏡の国のモノポリー」といったゲーム。その名のとおりアンチ（反）・モノポリー（独占）なのである。

といっても、ルールは「モノポリー」とあまり変わらなかったりする。「モノポリー」の土地が企業にかわり、土地の売買や建物を建てるといったことが、企業の起訴や、財団の管理・解体になったということで、じつは、やってることは、ほとんど同じなのだ。

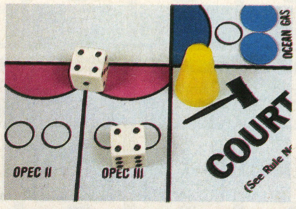
ただし、「モノポリー」が、ひたすらお金もうけに走るのに対し、こちらは、いかに多くの企業を起訴し、財団を解体して社会の賞賛を得るかで、ゲームの勝敗が決まる。とはいえ、起訴するにはそれなりに費用もかかるから、ある程度お金もうけもしなければならないんだけどね。それに社会の賞賛――これは社会ポイントといって、銀行からのボーナスとしてお金で払われるから、なんのことはない、結局はお金をもうけるゲームなのだ。

刑務所のマスのかわりに裁判所があって、判決しだいでは罰金を払わされたり、共同基金やチャンスカードに相当するメイルボックスカードなど、小道具も「モノポリー」そっくり。細かいルールは、「モノポリー」よりシンプルかもしれないが、プレイ時間は同じように長い。

「モノポリー」に対する風刺も、ちょっぴり（?）。はたして、パロディーは原作をこえたかな。

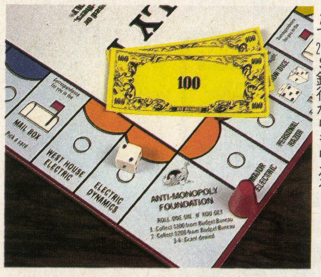


メイルボックスのマスに止まると、メイルボックスカードを引いてその指示に従う。「～に選ばれました。おめでとうございます」とか、「よい仕事を続けなさい」なんていう、フザケたものも。



裁判所。ここでゾロ目が出たら、裁判所に対する背信行為が発覚。罰金50$を払って、次のターンまで休み。

破産したら、委託された企業を担保にお金を借りられる。ゲーム終了時に精算。



アンチ・モノポリー・ファンデーション。サイコロをふって、1なら100$、2で200$銀行からもらえる。

おまけ 東京おもちゃショー'88 レポート

徹夜明けでもナンノこれしきっ！「おもちゃショー」駆け足レポート

予告どおり「東京おもちゃショー'88」のレポート。といっても、先月の原稿締め切りの直前に行ったので、ほとんど駆け足。あわただしく見てきたなかから、「アンチ・モノポリー」と「フリーパーキング」以外で目についたものをとりあげてみよう。

まず、タカラの「新宿3丁目　職業不安定所ゲーム」と「下剋上」。前者は、この手のコミックでは第一人者ともいわれる柳沢きみおのイラストつきだ。

ミョーなゲームでおなじみのヨネザワでは、相変わらず絶好調の高橋章子・相原コージのコンビで贈る、ボードゲーム「地上げの王様」（オイオイ）。やっぱ、そうとうアブナイゲームである。

柳沢きみお「職業不安定所ゲーム」。

ケナーパーカージャパンのブース。ゲームがいっぱい。

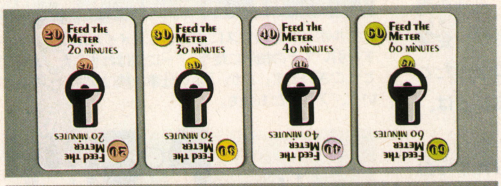
ケナーパーカージャパンは、「フリーパーキング」のほか、パーカーブラザーズの新作ゲームをいくつか出品。今後も楽しみ。

と、まあこんなところ。ホント時間がなくて、ゆっくり見ていられなかったのが残念！（それにしても、鴻上尚史スイセンの「ターミネーター」は、あったんだろうか？　うーむ）

同じくタカラの「下剋上」。

フリーパーキング

駐車違反に気をつけて。「モノポリー」の世界から飛び出した、ちょっぴりスリリングなカードゲーム。



フィードメーターカード。このカードを出して、メーターを動かすのだ。

ポイントカード。このカードを自分の前に出せば、そのカードに書かれている時間の仕事ができる。ただし、出せるのはメーターのぶんだけ。

特殊カードI。左がほかのプレイヤーのメーターを0にする、タイムエクスパイアカード。そして、ほかのプレイヤーからの攻撃を防ぎ、メーターを動かさずにポイントカードを出せる（一回だけ）フリーパーキングカード。

特殊カードII。ほかのプレイヤーのポイントカードを捨てさせるオフィサージョーンズ（左）と、それから守るトークユアウェイアウトオブイットカード（長いな）。

ハラハラドキドキの、セカンドチャンスカード。引きたいときに引く。

車を止めて待っていて

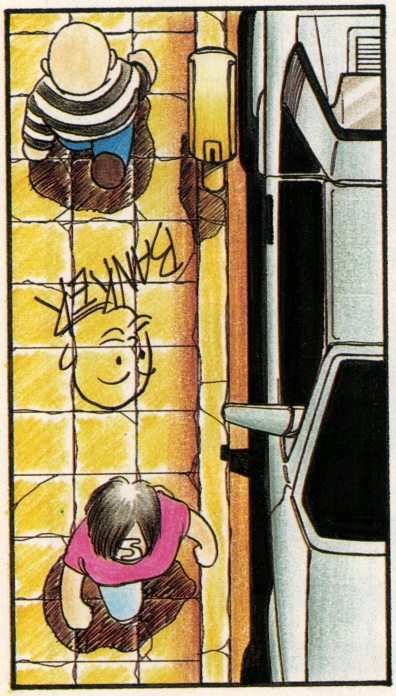
さて、こちらの「フリーパーキング」のほうは、「アンチ・モノポリー」とはちがって、「モノポリー」の本家本元・パーカーブラザーズ社純正（？）のオリジナルカード。前に紹介した「ボードウォーク」と同じく、モノポリーに使われているイラストの入った、なかなかシャレた感じのゲームだ。

タイトルのフリーパーキングは、「モノポリー」の第2コーナー⁇にあるマスから来ていて、それでイラスト（とくに、おじさんのイラストがかわいくて秀逸）も同じものが使われているんだけど、しかし似ているのはそこまで。ルールや遊び方もひと味ちがったカードゲームである。

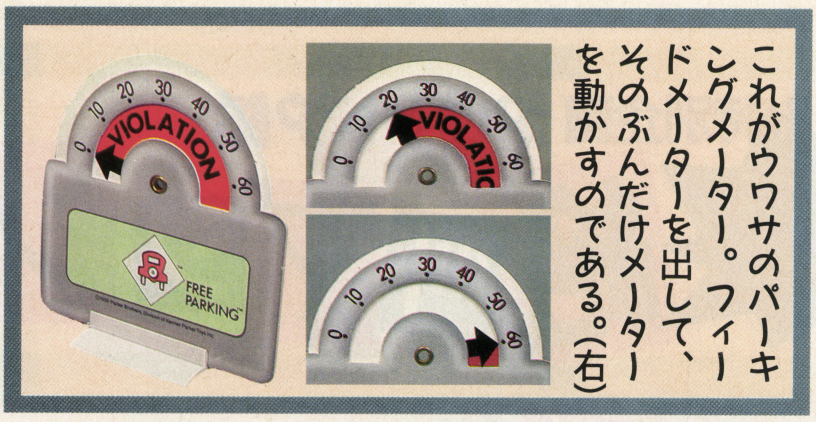
目的は、パーキングメーターを動かして、その時間でできる仕事をし、その合計を早く200分（ポイント）以上にすること。といっても、駐車違反を取り締まる警官は目を光らせているし、ほかのプレイヤーのジャマだってある。世の中、そう簡単にはいかない。

ゲームは、まずフィードメーターカードを捨てて、その時間ぶん自分のパーキングメーターを動かすことから始まる。このパーキングメーターはもちろんゲームについてくるもので、なかなかよくできたケッサク品だ。そのパーキングメーターが動いたら、それではさっそく仕事の開始。仕事の書かれたポイントカードを自分の前に置いていこう。その仕事には、「パジャマを買いに行く（20分）」とか「昼食を食べに行く（30分）」、あるいは「免許の書きかえ（60分）」など全部で8種類あるが、もちろんメーターの時間内でできる仕事しかできない。で、仕事をしたら、その時間分だけメーターをもとにもどす。メーターの時間が少なくなったら、またフィードメーターカードを捨てて、メーターを動かし、そうしていって合計200分（ポイント）をめざすわけである。

ほかのプレイヤーの妨害も、この手のゲームにはつきもの。ジャマするカードの筆頭は、駐車違反を取り締まるオフィサージョーンズカード。このカードを出されたら、自分の前のポイントカードをどれか1つ出さなければならないのだ。これを防ぐには、トークユアウェイ・アウトオブイットカード（それにしても、長い名前だ）を出せばいいんだけど、このオフィサージョーンズカード、自分の番以外でもいつでも出せるから、1人のプレイヤーに集中的に出される場合もあって、そうなったらもうお手上げといっ

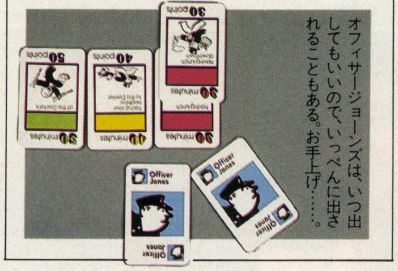


ケナーパーカー　2,900円



これがウワサのパーキングメーター。フィードメーターを出して、そのぶんだけメーターを動かすのである。(右)

オフィサージョーンズに対して、トークユアウェイ(中略)カードで防戦するが……。



オフィサージョーンズは、いつ出してもいいので、いっぺんに出されることもある。お手上げ……。

た感じ。

もう1つあるジャマカードは、タイムエクスパイア。このカードを出されると、出した本人以外のメーターは、すべて0にもどされてしまう。せっかく動かしたメーターをもどされるのは、やり場のない怒りに襲われてしまうのだ。

もちろん、自分を有利にするカードもある。フリーパーキングカードがそれで、これを自分の前に出すと、その次の自分の番まで、あらゆるジャマをキャンセルできるし、その次の番では、メーターの時間に関係なく好きなポイントカードを出すことができる。とくに、終盤の追いこみで出すと、効果満点。天下御免の無敵カードなのだ。

そのほか、おもしろいものとしては、セカンドチャンスカードがある。これは、自分の番で引きたいときに引いて、その指示に従うもの。指示は、いいもの悪いものそれぞれあって、たとえば、カードを捨てたりもらったり、あるいはメーターを0にしたり60分にしたり(この場合も、自分以外の全員ということだってありうるのだ)、はたまた自分の手札、メーター、場所(!)をほかのプレイヤーとそっくり交換したりするなど、一発逆転、波瀾を呼ぶカードだったりする。これも、中盤から後半にかけてモノをいうカードで、よりエキサイティングな展開になるハズ。ただし、まだ完全な日本語版ではないので、このカードの日本語訳が現時点ではなく、すぐにピンと来ないのが、ちょっと残念!

最初から高いポイントカードを出していくと、ほかのプレイヤーにねらわれやすいので、まずは地道に低いポイントでかせぐのがコツ。また、終盤になるほどセカンドチャンスが乱れ飛び、形勢はあっという間に変化する。スピーディーな展開で、最後まで気のぬけない、スリル満点のゲームだ。おすすめ品☆☆☆☆☆。

時間がないぞ。急げ!

お知らせ①

【九州発】カードゲームデザインコンテスト

九州のおもちゃショップ「エンゼル」で、カードゲームのデザインコンテストを行う。興味のある人は、チャレンジしてみよう。締切は8月末日。発表など、くわしい内容については、エンゼルに直接問い合わせてね。

応募要項

・シリアス部門　カード　240枚以内。サイコロ、マップ、チャートの使用可。

・コミカル部門　カード　120枚以内。サイコロなどは、できるだけ使用しないもの。

・カードの大きさ　タテ9cm、ヨコ6cm以内。

カードとマニュアル、応募する部門と、氏名、年令、職業、住所、電話番号を明記の上持参もしくは、郵送で応募してください。

問い合わせ先

〒810　福岡県福岡市中央区天神4-4-11
エンゼル　ショッパーズ店
Tel 092-715-3768

締切は8月末日。発表は9月11日。

お知らせ②

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、まいどおなじみの「奥野かるた店」まで。地方の方には、通信販売もあります。よろしく。

〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
Tel 03-264-8031

〈次号は〉「アンチ・モノポリーII」になるのか!?　波瀾の次号を待て!(待つように)

早耳ラビットは〈黒メノウ〉を持ってグリーン・スネークに会うようにといった。だが、このままの格好では行かないほうがいいだろう。君はどうするか？いまの人間の格好のままで訪ねるなら258へ、何か別の生き物に変装するなら249へ進め。

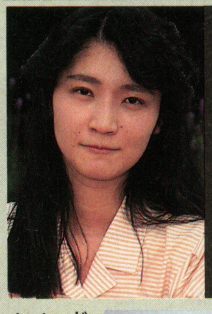
夏休み特別企画 アウトドア編

チャレンジ！絶叫マシン IN サマーランド

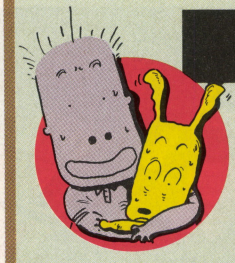
夏休みも、いよいよ本番。アウトドア編の第2弾は、話題の過激絶叫マシンにチャレンジ！　思いっきり外で絶叫！してみちゃおうね。

で、都内と近郊の絶叫マシンに、じっさいに挑戦してみた。なお、担当者（つまりボクなんだけど）は高所恐怖症で、方向音痴。平常時の血圧は120／80と、二十数歳の男性としては、ごく平均的な数値である。はたして、これが絶叫マシンに乗ったあと、どう変わっていくのであろうか!?（なんて企画だ。ヤレヤレ……）

ただ落ちるためだけにつくられたフリーフォール。高さ40m。最高速度90km。重力5・1G。



やって来ました。東京の郊外「東京サマーランド」。ここは、オールシーズンOKの室内温水プールが売りものなんだけど、最近では絶叫マシンでも注目！のブレイクスポットである。そこで「フリーフォール」などの最新マシンに、さっそくチャレンジ。ゲストは読者の鈴木さん。ポプコムネットの会員でもある、うら若き女子大生ですって（みんなから見ると、お姉さんかな）。



フリーフォール

身も凍る！　高さ40mからの自由落下の恐怖

係員は、じつは読者だったりしたので記念撮影（すいません。名前をきくのを忘れてたので、連絡ください）。

で、トップはウワサの超過激絶叫マシン「フリーフォール」。ただ高いところから落っこちるだけ、というマシンだ。高さは40mで、だいたいビルの11階ぐらいなんだけど、そこから自由落下してしまうというんだから、はっきりいって、これはコワイ。さっきもいったけど、ボクは高所恐怖症なのだ。

ゴンドラは4人乗り。動きだすと、しばらくしていきなり上に昇り始める。「上がるときのスピードが速くて、あれはイヤ」と鈴木さん。そのあと前に少し動いて、そのままストーンと落ちるわけだ。なにしろゴンドラの床は金網だから、下がよく見えること、見えること。

ところで感想は？　「時間が短くて、よくわからなかった」って。でも落ちる瞬間は体がふわっとして気持ち悪かったでしょ？　「それはそうですけどね(……)」。ちなみに、いっしょに乗りこんだカメラマン氏も、カメラが顔に当たって、それでカメラがこわれたんじゃないかと気になって、全然コワくなかったそうだ。つまり、真剣にコワがってたのはボクだけだったのだ（でも、ホントこわかった）。そのあと、血圧を計ったら、最高血圧150、脈拍119と、最高値を記録。冷や汗は出るし、顔も真っ青。でもまあ、今回のイチバンのおすすめはやはりコレかな。ボクは二度と乗りたくないけどね。「もう一度乗りたいんですけど」。←1人で乗りなさい、1人で。

どうでもいいけど、高いなあ。

おっ、落ちる！

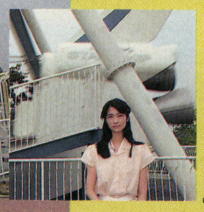
カメラマン、決死の撮影！

ゴンドラは4人乗り。

「ルーピングスターシップ」。高さ26・5m。最大重力I・7G。

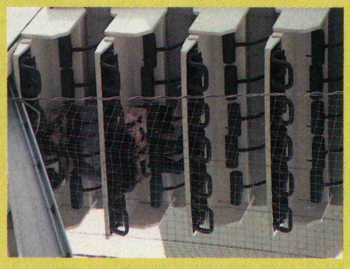
ルーピング スターシップ

空中で静止！　遠心力のきかない、あなたの知らない世界



「ほんとに乗るんですかぁ!?」

逆さまは、コワイというよりキツイ。ネットが張ってあるのは、ご愛敬。



さて次は「ルーピングスターシップ」。その名のとおり、スペースシャトル型の船が、ぐるんぐるん回っちゃうというヤツ。しかも、真上で数秒間、逆さまのまま静止（/）しちゃったりもするのだ。「うーん、できればパスしたいですね」と、乗る前はそういう感じだったけど、それはそれ。お仕事、お仕事（……）。

でも、乗ってみると思ったほどではない。スピードがゆっくりなので、落ちていく、というのもあまり感じないんだな。「コワイというより、つらかった。いちおう、体を押さえるものが、胸とおなかの2カ所にあったけど、逆さになると、やっぱり腕で体を支えなきゃならないみたいで、大変！」。でも、逆さまのまま地面を見るのは、やはり変な気持ち。

直後の血圧は123／84で、脈拍は115。すっかりもとにもどった気分で、さあ、次に行きましょ。

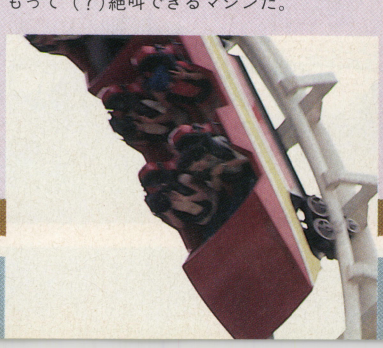
トルネード

ループ&スクリュー！　思わず快感の回転ワザ

ループ1回、スクリュー2回のジェットコースター。ループとスクリュー（らせん形回転）が1度に楽しめるお徳用マシンだ。今では、スタンダードタイプの絶叫マシンだけど、初めての人には、それなりのインパクトがあるモノ。「でも、安定が悪くて、あちこちぶつけちゃった。こわくてというより、痛くて叫んでたみたい」。えっ、叫んでたっけ!?　ふーん。

ともかく、**血圧128／83、脈拍109。**余裕をもって（?）絶叫できるマシンだ。

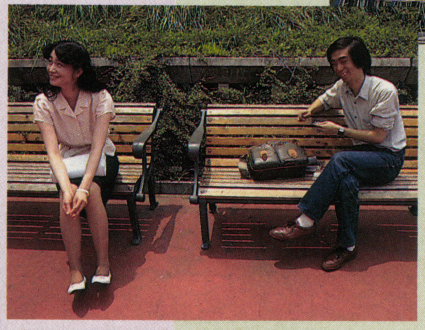
「痛ーい！」と叫んでたそうです。



フライングカーペット

風をぬけて——見た目よりスピードとスリルある空中散歩の世界へ、さあ出発進行！

見た目よりスリルのある「フライングカーペット」。



「もう一度乗りたいな」。かんべんしてください

これも、ぐるぐるっと回る空飛ぶじゅうたん。「ルーピングスターシップ」とはちがって、逆さまにはならないんだけど、スピードが速くて、意外とこわい。「見た目より加速がつくようで、気持ち悪くなっちゃった」。

なお、撮影中にカメラマンがコケて、負傷するというハプニングも。

東京サマーランド。JR五日市線秋川駅よりバス10分。JR中央線八王子駅からバス30分。

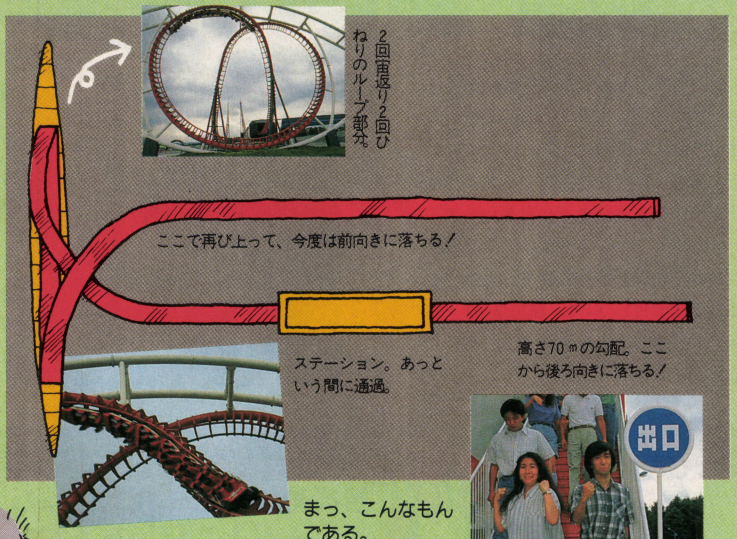
IN 富士急ハイランド

富士のふもと、河口湖にある富士急ハイランドは、ギネス級の「ムーンサルトスクランブル」をはじめ、絶叫マシンの宝庫。富士山をバックに、思いっきり楽しんじゃお。

ムーンサルトスクランブル

ギネスに挑戦！　「ムーンサルトスクランブル」。高さ70ｍ。最大傾斜角約50度。最高スピード90㎞／h。最大重力6.5G

がんばれニッポン！　富士をバックに、ウルトラCの大逆転ワザだ。



というわけで、遠くへ行きたかったから、「富士急ハイランド」なのである。富士山をバックに、とシャレてみたかったんだけど、梅雨の合間だったので、ちょっと曇ってたのは残念！

今回のゲストは、おなじみのベラ子女史。忌憚ない意見をどうぞ。

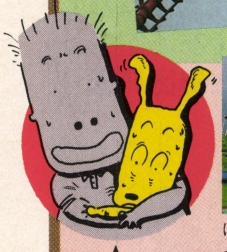
で、まずは「ムーンサルトスクランブル」。その名のとおり、ムーンサルト、つまり月面宙返りをやってしまうジェットコースターだ。例の２回宙返り２回ひねりという、ウルトラCのワザである。

ステーションを出ると、高さ70ｍの勾配をゴトゴト上っていって、そのまま後ろ向きに下りてきてムーンサルトを1回。後ろ向きのまま、また上っていって、今度は前向きで加速をつけて、もう一度ムーンサルトでフィニッシュ。ちなみに、高さ75ｍというのは、ギネスブックにものっているそうだ（おだやかではないな）。

さすがに70ｍから後ろ向きで落ちていくのは、スピードもあってなかなかの迫力。「でも、宙返りは、たいしたことなかったね。それより首がイスの背にバコバコあたって痛かったわよ！」。なるほど、回るのは、コワイというよりツライといったところかな。ボクは、首は平気だったけどね。でも疲れたけど。

血圧は137／94、脈拍94。回転よりアップダウンのほうが、気分的にイヤだということが、よくわかった気がする。

まっ、こんなもんである。



けっこうおもしろかった「ジャイアントコースター」。

ジャイアントコースター

アップダウンの連続！　ベーシックなコースター

1周1432ｍ、所要時間3分20秒という、巨大なコースター。ループもシャトルもないフツーのコースターなんだけど、アップダウンとカーブの連続は、乗ってみるとけっこうキツイ。

「これは意外とおもしろかったね。やっぱ、落ちたりするだけのほうがいいわよ」。ごもっとも！　やはり、基本を徹底的に追求してもらいたい、と強く思ったりするのであった。

なお、**血圧は141／85、脈拍95。**

ダブルループコースター

お家芸、2回連続宙返りのキレ味はいかが!?

連続２回のループがあるダブル宙返りコースター。どうです？　これ。「ループで、また首が当たって痛くなっちゃった。あとはちょっとねー」。ダブルループが終わってしまうと、はっきりいってもの足りない。**血圧は134／85、脈拍98。**まあ、初めての人にはいいんだろうけど。

いまいちノレない「ダブルループコースター」。

富士急ハイランド。JR大月駅から富士急行線・富士急ハイランド駅下車。新宿より中央高速バス、JR三島・富士・沼津・御殿場・甲府駅より富士急行バスあり。

IN 後楽園

ビッグエッグ――東京ドームに隣接した後楽園ゆうえんち。ここは、休日に正義の味方のヒーローたち（確か今は、ライブマンかな）が、悪の手先をたおすだけのところではないぞ（えっ、そうじゃなかったのか！）。多くの絶叫マシンをそろえた、絶叫スポットでもあるのだ。

「ウルトラツイスター」。高さ29.5ｍ。最大傾斜角85度。最高速度70㎞／h。最大重力４Ｇ。

ウルトラツイスター

急降下＆きりもみ回転！　スピーディーに迫る、都会の過激マシン

地面に向かって、真っ逆さまに落ちていく。

編集部からも歩いて行けるので、思わず２回も行ってしまったんだけど、ここ後楽園ゆうえんちの人気絶叫マシンは、なんといっても「ウルトラツイスター」だ。落下あり、きりもみ回転ありの、スピード感あふれるコースターである。

上向きに30ｍほど上昇して、そのまま地面に向かって、傾斜角85度というほぼ垂直に近い角度で落ちていく。このとき、体は地面を向いた形になるわけだから、これは「フリーフォール」に負けず劣らずコワい世界だ。そのあとは、アップダウンを１回して水平に移り、きりもみ１回転。さらに、カートリターンというハイテクメカで下のコースへ。後ろ向きできりもみ２回転をして、メニューは終了。息つくヒマもない、なかなかいそがしいマシンなんだ。

絶叫ポイントは、やはり85度という、ほぼ垂直の降下。下向きに落ちるというのはマジにこわく、思わず真剣に押さえ棒をにぎりしめてしまったりする。それに比べて、きりもみ回転は、人にもよるんだろうけど、例によってツライだけという感じ。

血圧144／71、脈拍は93。これも、なかなかのおすすめマシンだ。

7月16日から登場！
西ドイツ製の絶叫マシン。

きりもみ回転も、セールスポイント。

後楽園ゆうえんち。JR・都営地下鉄三田線水道橋駅または営団地下鉄丸ノ内線後楽園駅より徒歩。

IN よみうりランド

こうなりゃ、ついでだ。よみうりランドの最新コースター「バンディッド」にもLet's Challenge!

基本に忠実なジェットコースター「バンディッド」。最高速度110㎞／h、コース全長1560ｍ、最大高低差78ｍ。

バンディッド

最高時速120km！　スケールの大きな、超ド級ジェットコースター

ここを昇りきったところが、だいたい70ｍの高さ。

スピード感はなかなかのもの。

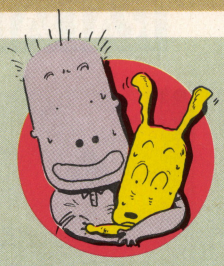
同じよみうりランドのスタンディングコースター。立って乗ります。

最高速度110㎞／h、コース全長1560ｍ、最大高低差78ｍと、景気のいい数字のならぶのが、最新ジェットコースター、「バンディッド」だ。

ループなどのない、基本に忠実な純粋コースターなんだけど、スケールはとにかくデカイ。スピードもさすがに速く、コースもなかなか変化があり、楽しめるマシンだ。でも、かずかずの絶叫マシンを制覇したボクにとっては、余裕すら感じられるほどなんだけど、それでもけっこうおもしろかったんだよ。

それより、その日は気温が30℃をこえたので、「バンディッド」より暑さでメマイに襲われたのであった（追記　１人でさびしく行ったので、血圧の測定はなし）。

よみうりランド。京王線よみうりランド駅からスカイロード6分。小田急よみうりランド前駅からバス10分。



全国絶叫マシンリスト

キミの家の近くの、主な絶叫マシンスポットを紹介。空に向かって、思いっきり、叫んじゃおう。きっと、あしたも青空だぜ！

関東甲信越

・レインボーランド　小山ゆうえんち（栃木県小山市、JR東北本線小山駅よりバス8分）
・那須ハイランドパーク（栃木県那須郡那須町、JR東北本線黒磯駅よりバス50分、那須塩原駅よりバス1時間）
　東京周辺は、本文で紹介した以外では、
・としまえん（練馬区、西武池袋線豊島園駅下車）
・横浜ドリームランド（横浜市、JR東海道線戸塚駅、大船駅、小田急江ノ島線長後駅、相鉄いずみ野線いずみ野駅よりバス）
・向ヶ丘遊園（川崎市、小田急向ヶ丘遊園駅下車）
・東京ディズニーランド（千葉県浦安市、地下鉄東西線浦安駅よりバス、東京駅から直通バスあり）など。
　あとは静岡で、
・御殿場ファミリーランド（御殿場市、JR御殿場線御殿場駅より送迎バス、新宿より高速バスあり）
・日本ランドHOWゆうえんち（裾野市、JR三島駅、御殿場駅、富士駅からバス）

東北

・プレイピア八戸（青森県八戸市、JR八戸線鮫駅よりタクシー）
・西仙台ハイランド（宮城県仙台市、JR仙山線西仙台ハイランド駅より作並温泉行きバス西仙台ハイランド入口下車）といったところかな。ちょっと少ない。

近幾

　近畿地区は、けっこう多い。
・エキスポランド（吹田市、JR東海道線茨木駅、阪急京都本線茨木駅、北大阪急行千里中央駅よりバス）。
・神戸ポートピアランド（神戸市、ポートライナー南公園駅下車）
・姫路セントラルパーク（姫路市、JR山陽本線姫路駅よりバス25分）。フリーフォールがあるぞ。
・宝塚ファミリーランド（宝塚市、阪急宝塚線宝塚駅下車）
・奈良ドリームランド（奈良市、JR・近鉄奈良線奈良駅よりバス5分）。時速120kmのボブスレーは、迫力！
・生駒山遊園地（生駒市、近鉄生駒駅からケーブルカー）など。

東海

・恵那峡ランド（岐阜県恵那郡蛭川村、JR中央本線恵那駅よりバス15分）。星空のドーム内をミニコースターが疾走するスペースコースターが人気。
・ナガシマスパーランド（三重県桑名郡長島町、JR関西本線・近鉄桑名駅よりバス20分）

奈良ドリームランドのボブスレー。時速120km！

恵那峡ランドのスペースコースター。同様のものは、日本ランドHOW遊園地、宝塚ファミリーランドにもある。

仁尾サンシャインランドのキャメルバックコースター。

ルスツ高原カントリーランドのフリーフォール。

北海道

・ルスツ高原カントリーランド（虻田郡留寿都村、札幌駅から直行バスあり）。フリーフォールをはじめ、人気絶叫マシンが勢ぞろい。来年には、ウルトラツイスターも登場の予定だ。ほかには、
・さっぽろ中島公園子供の国（札幌市、地下鉄中島公園駅下車）
・石炭の歴史村・アドベンチャーファミリー（夕張市、JR石勝線夕張駅下車）
・三井グリーンランド遊園地（岩見沢市、JR函館本線岩見沢駅よりバス15分）など。
　また、10／30まで開催の「世界食の祭典1988」の月寒会場（札幌市）でも、ウルトラツイスターに乗れる。なお、ここにのせた遊園地は、冬季は休園になるので注意。

山陽　四国

・ヒロシマ　ナタリー（広島県佐伯郡廿日市町、広島電鉄宮島線田尻駅下車）
・仁尾サンシャインランド（香川県三豊郡仁尾町、JR予讃本線観音寺駅・詫間駅からバス）
　そのほか、8／31まで開催の「瀬戸大橋博'88」の岡山会場では、最大傾斜60度のコースター、四国側の坂出会場では、ファミリー向けジェットコースターがある。なお、山陰地区には、ないようだ。

九州

・かしいかえん（福岡市、西鉄宮地岳線香椎花園駅下車）
・三井グリーンランド遊園地（熊本県荒尾市、JR鹿児島本線・西鉄大牟田線大牟田駅からバス25分）。恐竜コースターは、長さ日本一（1735m）。所要時間は、なんと4分！
・城島高原ファミリーパーク（大分県別府市、JR別府駅、九大本線湯布院駅からバス30分）

三井グリーンランドの恐竜コースター。長さ1735m、所要時間4分！

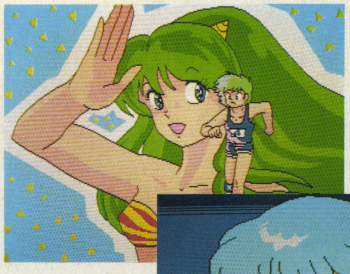
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

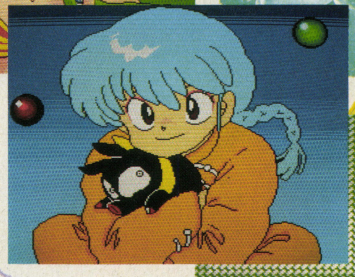
小学館

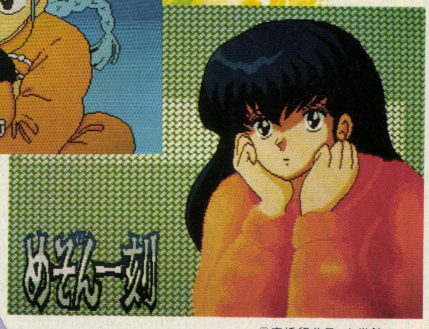
めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。







© 高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブの2種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

©小学館
©新企画社・HAL研究所

8月下旬発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!
予約希望の方は、P.215の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

MSX2版、ようやく完成間近!!

8ビット機の標準グラフィックツールといわれる『ダ・ビンチ』のMSX2版が最後の詰めに入った。開発ルームからレポートしよう。

ダ・ビンチCG講座／MSX2版予告編

▲豪華なパレット。

▲グラデーションもバッチリ。

驚異の256色!

異機種間であっても、データは互換性があるという仕様が、『ダ・ビンチ』の特徴でもあったわけだが、今回のMSX2版では、ハード上のちがいもあり、これはやっていない。でも、『ダ・ビンチ』のもつ、CGツールとしてのすぐれた思想がどこまで継承されているか？　またその総合的な仕上がりも、大いに気になるところ。

ところで、いいにくいことは最初に書いてしまおう。今回はこの『ダ・ビンチ』を使ってさっそく絵をかいてみるつもりだったのだが、開発がちょっとばかりおくれていて、原稿の締め切りまでに、間に合わなかった。ゴメン。

ま、ところで、『ダ・ビンチMSX2』では、なんといっても期待されているのはその色数だろう。ドット数は、横256、縦212と、ちょっと少ない感もあるが、タイルで作ったものではなく、ホンモノの色が256色.！　かなりコーフンものだ。トーゼン、他の機種の『ダ・ビンチ』とはちがった、独特の表現力を発揮するはずだ。グラデーションの効果もグッとアップしているのを見てもそれはすぐ予想できる。操作上でも、リペイントの失敗がないなど、あれこれメリットが考えられる。もちろん、タイルを使った色も捨てがたい味があるものだけど、従来どおりの、タイルパターンエディターもついているから、心配はいらない。

操作方法に基本的な変化はないといえるが、若干、変更されたところもある。たとえば、メインメニューは、3段構成になり、上段は「カラーバッファー」と呼ばれる、一種のカラーパレットが表示されることなどがあげられる。現在かいている絵に使っている色が12色、常時、表示されるのだ。これで、いちいちパレットモードに入らなくとも、メインメニューだけで作業ができるわけだ。中段には、パレット、パターン、筆、ファイル管理といった、機能に関するコマンドがならんでいる。下段は描画に関するコマンドがならんでいる。点や線、円、4角、自由曲線などの今までの『ダ・ビンチ』でおなじみのものだ。ただし、今までにない新しいくふうもあるので次に紹介しよう。

新機能もバッチリ！

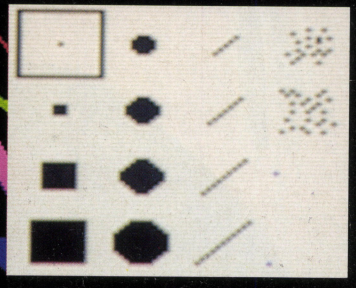
新機能がいくつかある。まず、パターン（タイル）は、ファイルとしてユーザー登録ができるようになったこと。自分だけのパターンをドンドンつくって、ディスクにしまっておける。次にあげるのが、一番の目玉といえそうな、絵の「部分セーブ、ロード機能」だ。画面全体のデータをセーブ、ロードするのではなく、絵の一部だけを切りとり、しまっておくことができるもの。これによって、ディスクの容量にも余裕ができるし、なんといっても、次に述べる「モード機能」という新兵器と併用すれば、かなりすばらしいことが可能だ。

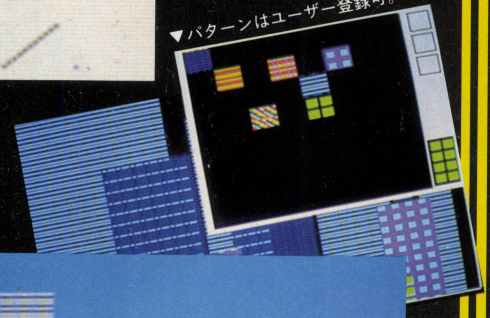
さて、モード機能だが、簡単にいえば、絵のロード時、あるいは画面のコピーのときに、黒の背景色を透明としてあつかうことで、絵の合成もできてしまう機能だ。だから、この機能を使えば、絵をかくのに飛躍的な進歩が望めるはず。たとえば、カット集などを使うのにも、とても便利になってくると思う。バックだけの絵をかいておき、カット集から好きなものを切りとり、はりつけるだけで、完成してしまうのだから。これは、なかなか楽しみな機能だ。将来、カットのライブラリー集などが発売される可能性だってあると思う。そのほか、描画機能に関する目新しいものとしては、「クリッピング」がある。これは画面の４角で囲った部分にしか描画できないようにする機能で、これもおもしろい使い方のアイデアが出てくるだろう。

また機能コマンドに関するもので、〝消しゴム機能〟の充実化がある。機能単位ごとの〝アンドゥ〟が可能になっており、絵のかき直しのスピードアップがはかられている。

と、いうわけで、若干完成のおくれている、『ダ・ビンチMSX』であるが、かなり頼もしいツールに仕上がりそうだ。早く完成バージョンを手に入れて、カラフルな絵に挑戦してみたい。目下完成めざして、最後の詰めにかかっているので、もう少し辛抱していただくことをご了承されたい。なお、MSX$_2$を使った、ダ・ビンチCG講座も近々スタートする予定。楽しみに!!

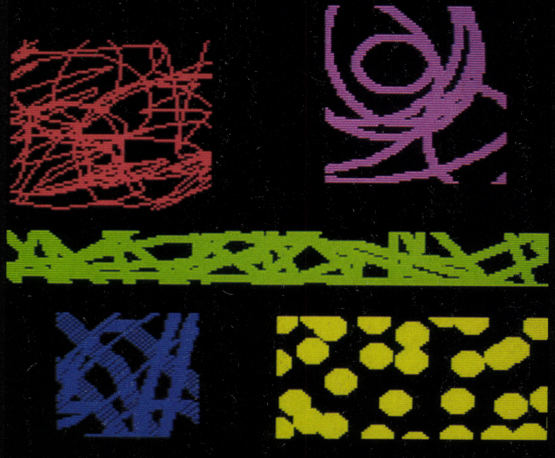
▲筆の太さ、種類をテストしてみる。

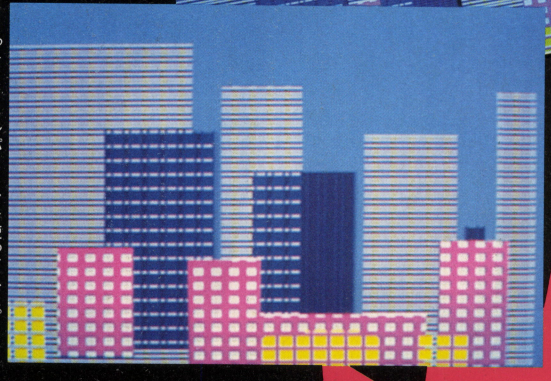




▼パターンはユーザー登録可。

▼クリッピング機能のテスト。

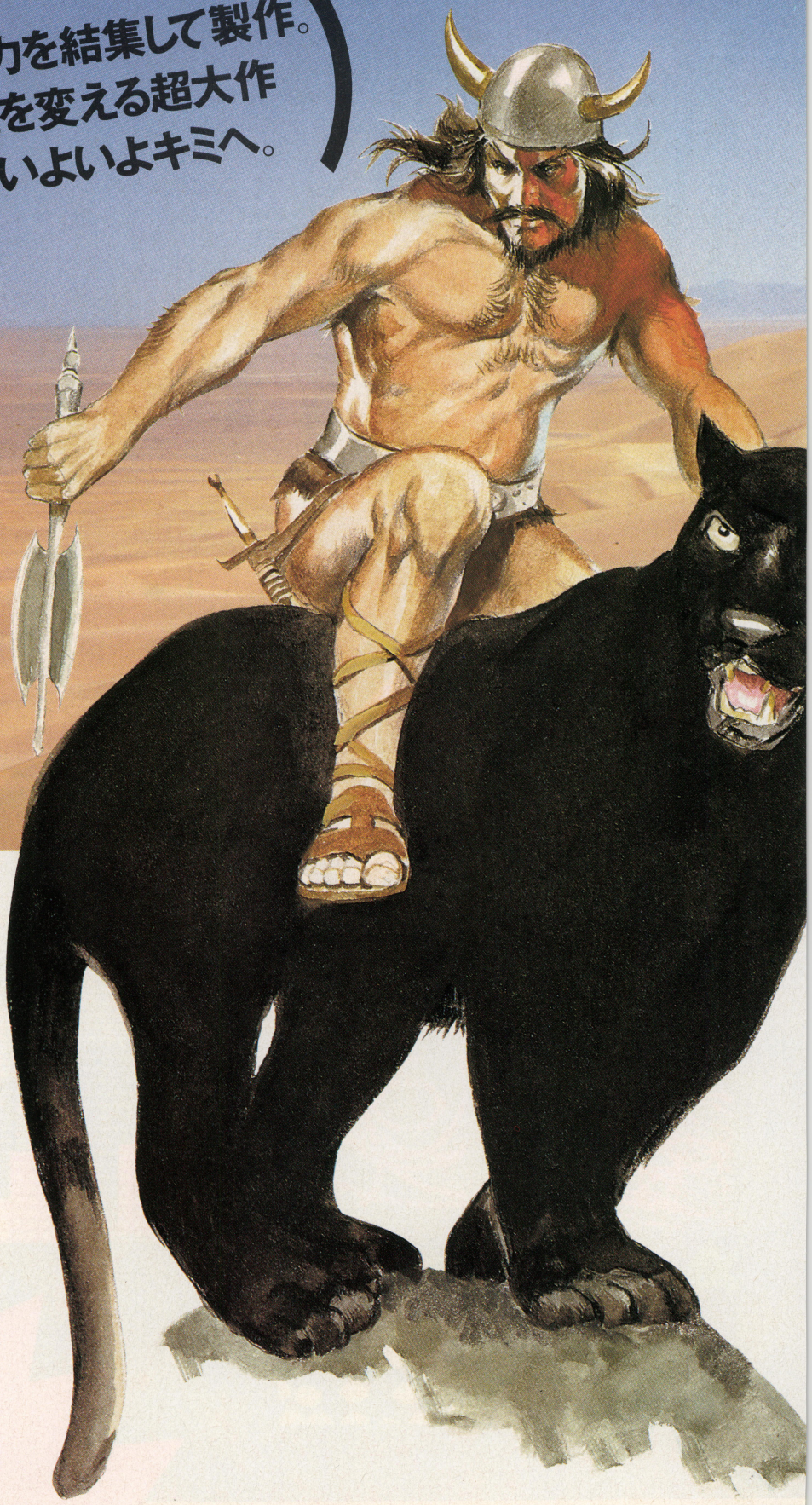




▶さっそくタイルパターンを使ってみた。

小学館

ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。



みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュ(戦い)の旅に行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!

ZAVAS

5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
●奇想天外!いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

8月27日発売予定!!
定価7,800円

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

予約希望の方は、P.215の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

パソコンファン 全員集合

創刊5周年記念のビッグイベント

POPCOM祭

POPCOMMUNITY '88

「サバッシュ」や「ダ・ビンチ」「アマデウス」などを用意した
『POPCOM出前編集部』をはじめ
有力ハード&ソフトメーカーがせいぞろい。
だから、いち早く新作ゲームの情報が入手できたりプレイできる。
そのうえ、いろんな賞品がもらえるゲーム大会やアイドル歌手も出演する
「ライブ!!アミューズメントレーダー」「スタープログラマー登場」
「岡本画伯のCG講座」などのアトラクションで
キミたちをめいっぱい楽しませちゃうゾ。

★新人歌手・結城梨沙さんの出演決定!

■主催／小学館「POPCOM」

■協賛／シャープ株式会社、ソニー株式会社、日本電気株式会社、富士通株式会社、ブラザー工業株式会社、松下電器産業株式会社

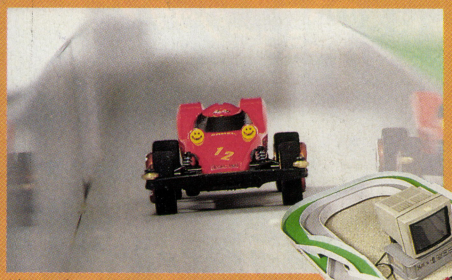
■出展ソフトハウス

アートディンク、ウインキーソフト、クエイザーソフト、クリスタルソフト、呉ソフトウェア工房、ゲームアーツ、工画堂スタジオ、コナミ、ザインソフト、システムサコム、システムソフト、T&Eソフト、日本ファルコム、ハミングバードソフト、HAL研究所、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、マイクロネット、リバーヒルソフト

※交渉中につき変更の場合もあります。

ミニ四駆ファンにうれしいお知らせ

「レーサーミニ四駆」スピード計測コーナー開催



なんと今回のイベントでは、タミヤ公認「ウルトラ・マッハサーキット」でみんなが持ちよったミニ四駆（タミヤ製に限る）のスピードをパソコンで計測してくれるのだ。

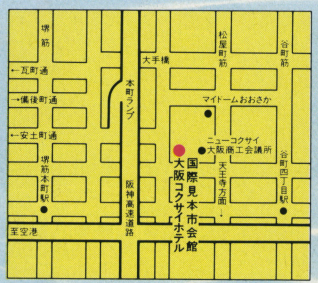
協力／田宮模型

みんな自慢の愛車を持って会場にかけつけよう!!

8月24日(水)大阪

大阪国際見本市会館展示場

大阪市東区内本町橋詰町58 TEL(06)-941-2661
10:30〜17:00(入場無料)

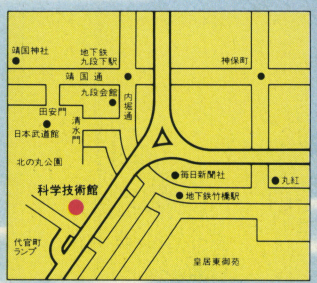


最寄駅
地下鉄堺筋線「堺筋本町」駅
地下鉄谷町線「谷町四丁目」駅

8月30日(火)東京

東京科学技術館

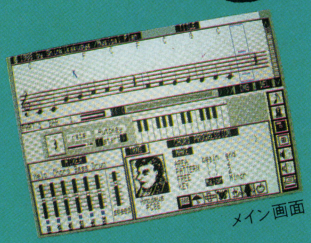
千代田区北の丸公園2-1 TEL(03)-212-8471
10:30〜17:00(入場無料)

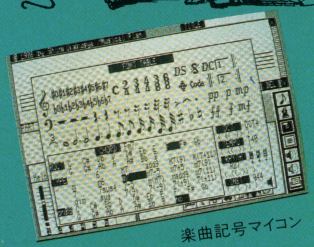


最寄駅
地下鉄東西線「竹橋」駅
地下鉄都営新宿線「九段下」駅

マウスで弾ける。超かんたんアマデウス。

あらゆる曲がマウス1コで6パートを
使って演奏できる、作曲できる。
音楽好きのキミなら見逃がせない
スーパーミュージックツール「アマデウス」


メイン画面


楽曲記号マイコン

近日発売
開発が遅れております。もう
しばらくお待ちください。

音楽をここまでかんたんにしてしまう。

マウス1コで6人分。
操作はすべてマウスで、6パートをつかって作曲、編曲、演奏できる。

伴奏はパソコンまかせ。
楽譜を見てメロディをマウスで入力するだけで、自動的に伴奏してくれる。

作曲もお手のもの。
画面上のキーボードをマウスでなぞるとその楽譜が自動的に書ける。

アレンジだってばっちり。
6つのパートをひとつひとつ呼びだして思いどおりに編曲できる。

プログラムまでしてくれる。
アマデウスで作った曲は、BASICプログラムに自動的に変換してくれる。

なんと楽譜も書いてくれる。
マウスで入れた楽譜はパート別に楽譜としてプリントアウトができる。

スーパーミュージックツール
アマデウス

5インチ2D 定価8,800円
PC-8801mkⅡSRシリーズ全機種対応
(ご注意)開発中につき仕様は予告なしに変更されることもあります。

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

小学館

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

3307

差出有効期間
昭和64年7月
31日まで
（切手不要）

101

（受取人）

東京都千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

ハガキ（一括代引き専用）

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	MSX$_2$	3.5インチ2D	7,300円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ □□□-□□ ご住所			
フリガナ お名前		印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名		㊞

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係

お問い合わせは TEL 03-294-2450

キリトリ線

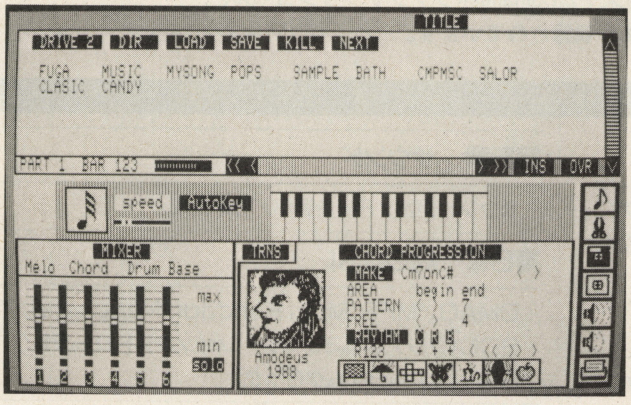
お申し込みに際してはP215の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

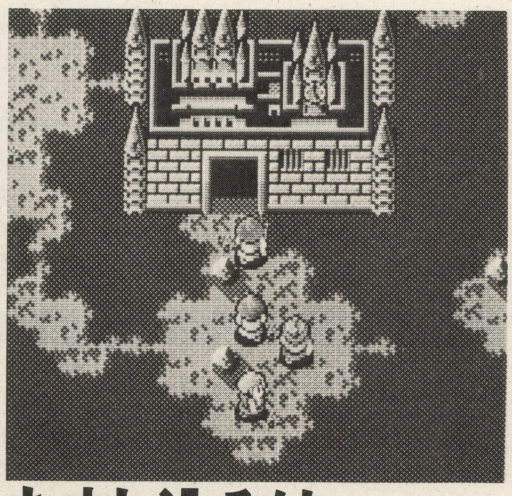
MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利 簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日 ㊞
保護者
ご署名 ㊞
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円

101□□

千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

- ダビンチMSX2／8月末発売!!
  PC88・他／好評発売中!!
- サバッシュPC88シリーズ／8月27日発売!!

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

シャープ

X68000 データブック

ポプコム編集部編

モトローラの68000CPUを搭載(とうさい)したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章　周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウエア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

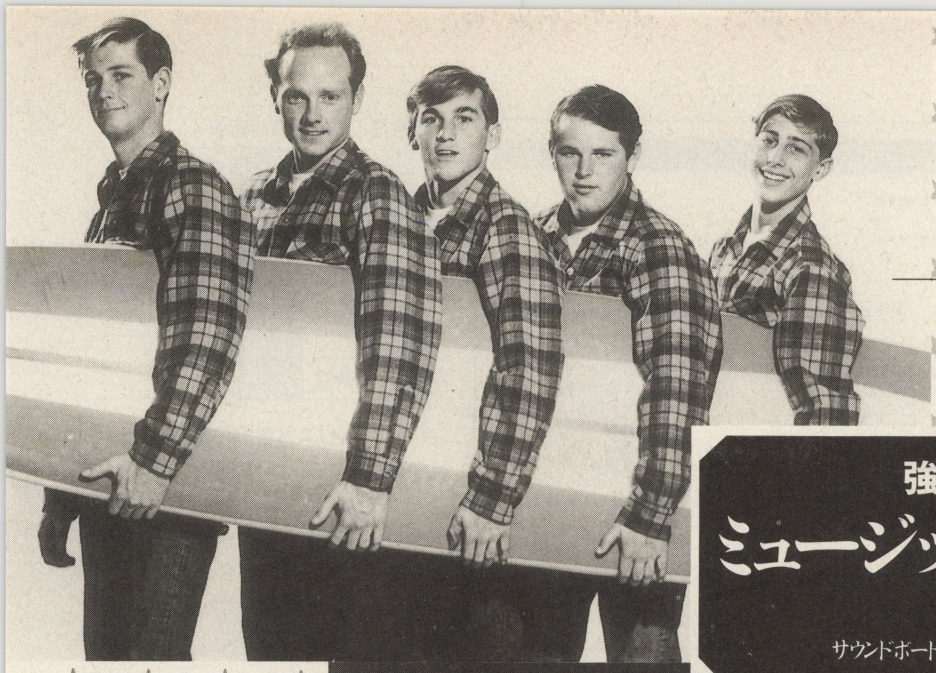
ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

●B5判／256ページ　　定価2,900円



サーフィンUSA

ビーチ・ボーイズ

PC-8801FAシリーズ
サウンドボードII(SR以降)

強矢邦生の ミュージック・パビリオン VOL.6

サウンドボードIIはおもろいてぇーっ!【その2】

アップタウン・ガール

ビリー・ジョエル

PC-8801SRシリーズ

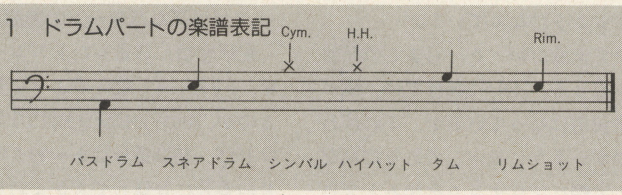
毎月寄せられるお便りを読んでいると、ときどき、意見とか感想が書かれていないはがきがある。どんなことでもいいから、キミが感じていることをひと言書いてほしい……ニャア～ッ!

さて今月のパビリオンは、サウンドボードII特集の2回目ということで、新しく搭載されたリズム音源について触れてみることにしよう。

〈リズム音源について〉

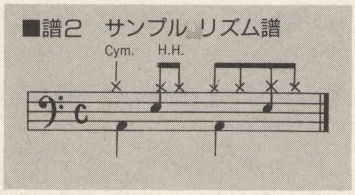
まず、サウンドボードIIのリズム音源には、バスドラム、スネアドラム、シンバル、ハイハット、タム（たぶんスモールタムタム）、リムショットといった6つの音色をもっている。これらの楽器は、バンド・スコアなどでは譜1のように表記されるので、しっかりと覚えておこう!

■譜1　ドラムパートの楽譜表記



さて、これらを使ってリズムパターンをつくるには、文字型配列変数（0～6）にリズムの長さとそれぞれの楽器のパターンを登録しなければならない。そこで、譜2のリズムパターンを実際にプログラムに直してみた（リスト1）。

■譜2　サンプル リズム譜



〈リズムパターンの設定〉

まず180行では、リズムパターンの長

218

ヒュージ・スコーピオンに変装した君はグリーン・スネークの洞窟へと急いだ。洞窟に近づくと、なにやら騒がしいようすだ。そっと近寄ってようすを見ていると、大きなキメラの像を運び出しているところだった。グリーン・スネークたちはそれを大切そうにあつかいながら森の中へ消えて行った。だれかがもどってくるだろうと洞窟の入り口で待っていたが、いくら待ってもだれももどってこなかった。どうやら判断を誤ったようだ、君は落胆しながら家路についた。180へ進め。

リスト1　サンプル リズム プログラム

```
100 '*************************
110 '*     RHYTHM PATTERN    *
120 '*************************
130 '
140 DIM RMA$(6)
150 '
160 ' ********************  ﾘｽﾞﾑﾊﾟﾀｰﾝ ﾉ ｾｯﾃｲ  ********************
170 '
180 RMA$(0)="4"                                    :  ' 4ﾌﾞｵﾝﾌﾟ ﾉ ｶｽﾞ
190 RMA$(1)="M30KC5C6C6C6KC5C6C6C6"                :  ' ﾊﾞｽﾄﾞﾗﾑ
200 RMA$(2)="M28C6C6KC5C6C6C6KC5C6"                :  ' ｽﾈｱﾄﾞﾗﾑ
210 RMA$(3)="L28KC5C6C6C6C6C6C6C6"                 :  ' ｼﾝﾊﾞﾙ
220 RMA$(4)="R15C6C6KC5KC5KC5KC5KC5KC5"            :  ' ﾊｲﾊｯﾄ
230 RMA$(5)="M00C6C6C6C6C6C6C6C6"                  :  ' ﾀﾑ
240 RMA$(6)="M00C6C6C6C6C6C6C6C6"                  :  ' ﾘﾑｼｮｯﾄ
250 '
260 ' ********************  ﾘｽﾞﾑﾊﾟﾀｰﾝ ﾉ ﾄｳﾛｸ  ********************
270 '
280 CMD RHYTHM 10,RMA$
290 '
300 ' ********************      ﾘｽﾞﾑ ﾉ ｴﾝｿｳ      ********************
310 '
320 CMD PLAY #5,"V52X10";"T132R4R4R4R4" : END
```

さ（4分音符単位）を設定している。譜2のパターンは、4分音符4個分の長さ（つまり全音符）なので、ここでは4を設定している。範囲値は1～4までなので、実際に値を変更してみてどのようになるか確かめてみよう。

次に、190行から240行で楽器ごとのパターンを設定している。パターンの設定方法はそれぞれ同じなので、ここでは190行（バスドラム）を例にとってみよう。まず、最初のところがM30となっているが、これで出力定位とその楽器の音量を決めている。出力定位については、7月号で行ったのでわかると思う。R（右）、M（両方）、L（左）のどれかを設定することにより2系統からの出力が決められる。このパターンでは、バスドラとスネアが両方でシンバルが左側、ハイハットが右側から出力するようになっている。

続いて音量だが、0～31までの範囲で設定できる。230～240行では、値が0で未使用になっているが、これはわかりやすいように設定してあるだけなので、実際にプログラムを作るときには、使わないパートは設定しなくてもかまわない。また出力定位・音量の設定は、パターン内の途中で変更することはできない。

次に、KやCの意味について説明してみよう。これは、「ここで音を出しなさい」という命令をあたえるもの。KはKEY ONをするコマンドで、Cで音が出た状態を保持させている。音の長さはMMLとは異なり、全音符が「48」、2分音符が「24」で音符の長さが半分になるにしたがって値は½ずつ減っていく。たとえば、8分音符を1つ打たせる場合、全音符の中に8分音符は8つふくまれるわけだから、

```
48÷8＝6
```

で、1打の長さは「6」になる。ところが、KEY ONのKも1と考えるため、設定は以下のようになる。

```
♪="KCCCCC"
```

また、Cの部分については「C5」と数字で省略することもできる。このほか、3連符などについては上の表を参考にしてほしい。

〈リズムパターンの登録〉

配列変数に設定したリズムパターンを、PLAY文で使えるように登録させるのが、280行のCMD RHYTHMコマンドだ。登録番号は1～99まであり、どの番号に登録してもかまわない。しかし、リズムパターン（配列変数）を多く設定したり、1回の演奏データが長すぎたりすると、PC-8801FAやサウンドボードⅡではガーベージ・コレクションが起こってしまう。このような場合は、データ文形式にせずダイレクト命令でプログラミングするか、リズムパターンを減らしたり演奏データを短くしなければならない。

■音長とRMLの対応表

𝅝	KC47	♩♩♩ 3	KC15KC15KC15
𝅗𝅥	KC23	♩♩♩ 3	KC7KC7KC7
♩	KC11	♪♪♪ 3	KC3KC3KC3
♪	KC5	♪♪♪ 3	KCKCKC
𝅘𝅥𝅯	KC2		
𝅘𝅥𝅯♬	KC8KC2		

〈リズム音源の演奏〉

最後に、320行がリズムを設定したPLAY文だ。リズムは#5とFM音源の1声目の間で設定して、FM音源の演奏データとの間には、必ずセミコロン（;）を入れなければならない。また、リズムのテンポはFM音源の1声目に同期させている。したがって1声目を省略してしまうと、FM音源とリズム音源のテンポがずれるので注意しよう。

リズムの" "内のVコマンドでは、リズム全体の音量を決め、値の範囲は0～63までとる。また、リズムパターンはXn（nは登録番号）で指定する。

さてここで、FM音源とリズム音源の同期について書いてみよう。すでにプログラムを組んだ人ならわかると思うが、リズム音源とFM6声をフルに使った場合、今までよりも音ズレが多く起こりテンポを合わせるのがむずかしいよね。

そこで解消法としては、比較的音ズレしないテンポ（T132、T96）などを設定し、プログラムの初めのところで、

```
CMD PLAY "Y38, n（クロック周波）"
```

を使い、微調整したほうがいいだろう。プログラミング方法については、今月の曲「サーフィンUSA」を参考にしてほしい。

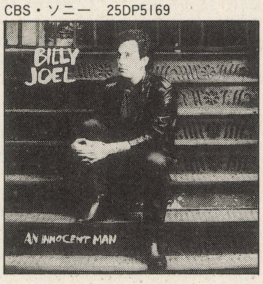
〈ミュージック・プログラム〉

このところ歌謡曲が多いので、今月は気分を変え、洋楽特集でいってみよう。まず最初は、アルバム「イノセント・マン」に収録されている曲で、ビリー・ジョエルの「アップタウン・ガール」。2曲目のプログラムは、サウンドボードⅡ用で、ビーチ・ボーイズの「サーフィンUSA」。もう、思いきって夏しましょ……ワンワン!!

君はそっと洞窟の入り口をくぐり、カベ伝いに進んでいった。今度こそカメレオンの本領発揮だ、すべての気配を断ち、中へ進んでゆく。中からグリーン・スネークのひとり言が聞こえてくる。「こんなところに石があるとは、だれも思うまい。この島はもうすぐわれわれのものだ。ふふふ……」。君はここまで聞けば十分と思い、そっと洞窟を出た。180へ進め。

UPTOWN GIRL プログラムリスト　PC-8801SRシリーズ

CBS・ソニー　25DP5169




```
10 '*****************************
20 '*                           *
30 '*        UPTOWN GIRL        *
40 '*      (PC-8801mkIISR)      *
50 '*   MUSIC BY BILLY JOEL     *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA   *
70 '*                           *
80 '*****************************
90 '
100 NEW CMD : DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),RM$(13)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140     READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    59,   15,    2,    1, 5900,   10,    0,    7,    0,    0
170 DATA    19,   31,    0,   12,    2,   28,    0,    1,    0,    0
180 DATA    19,   31,    0,   15,    1,   38,    0,    4,    0,    0
190 DATA    16,   31,    0,   12,    1,   22,    0,    1,    0,    0
200 DATA    19,   31,    0,   12,    1,    0,    0,    1,    0,    0
210 FOR X=0 TO 4
220   FOR Y=0 TO 9
230     READ BB%(X,Y)
240 NEXT Y,X
250 DATA    44,   15,    2,    1, 1080, -120,  -85,    6,    0,    0
260 DATA    30,   24,    0,   14,    9,   15,    0,    2,    0,    0
270 DATA    30,   17,   17,   14,    2,    0,    0,    2,    0,    4
280 DATA    30,   24,    0,   14,    9,   15,    0,    2,    0,    0
290 DATA    30,   17,   17,   14,    2,    0,    0,    2,    0,    4
300 FOR X=0 TO 4
310   FOR Y=0 TO 9
320     READ BC%(X,Y)
330 NEXT Y,X
340 DATA    48,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
350 DATA    30,   12,    5,    8,   10,   26,    2,    6,    3,    0
360 DATA    31,   13,    5,    8,   10,   42,    2,   14,    3,    0
370 DATA    30,    6,    5,    8,    8,   25,    2,    0,    3,    0
380 DATA    30,    6,    5,    9,    8,    0,    2,    0,    3,    0
390 '
400 CMD VOICE BB%,BA%,BC%
410 CMD PLAY "Y38,210","","","Y6,17Y7,240"
420 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+4,0,5
430 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-4,0,5
440 '
450 SA$="V9Q2O8BRS0Q8BRV9Q2BRS0Q8BR"                              : RM$(1)=SA$+SA$
460 SB$="Y6,0S0M3400Q8O8B4Y6,19M1600BRV9Q2BRS0Q8BR"               : RM$(2)=SB$+SA$
470 SC$="S0M1500Q8O8(BB)(BB)M1600B4"                              : RM$(3)=SC$+SB$+SA$
480 SD$="V9Q2O8BRS0Q8BRV9Q2BRS0Q8BB"                              : RM$(4)=SA$+SD$
490 SE$="V9Q2O8BRS0Q8BRV9Q2BS0Q8(BB)(BB)(BB)"                     : RM$(5)=SA$+SE$
500 SF$="V9Q1O8BBS0Q8BV9Q1BBBS0Q8BV9Q1B"                          : RM$(6)=SF$+SF$
510 SG$="Y6,0S0M3400Q8O8B4Y6,19M1600BV9Q1BBBS0Q8BV9Q1B"           : RM$(7)=SG$+SF$
520 SH$="V9Q1O8BS0M1500Q8(BB)B(BB)BM1600BBB"                      : RM$(8)=SF$+SH$
530 SI$="V9Q1O8BBS0Q8BV9Q1BBS0Q8(BB)BB"                           : RM$(9)=SF$+SI$
540 SJ$="V9Q2O8BRS0Q8BR(BB)(BB)(BB)(BB)"                          : RM$(10)=SA$+SJ$
550 SK$="Y6,0S0M3400O8B4Y6,23M1700O8RRR(BB)B(BB)"                 : '
560 SL$="Y6,0M3400O8B4Y6,19M1600RRRRBR"                           : RM$(11)=SK$+SL$
570 SM$="Y6,0M3400O8B4Y6,19M1600RRBBBR"                           : RM$(12)=SK$+SM$
580 SN$="S0M3400Q8O8B2"                                           : RM$(13)=SA$+SE$+SN$
590 '
600 FOR I=1 TO 6
610 READ MC$(I)
620 IF MC$(I)="*" THEN 730
630 IF MC$(I)="¥" THEN 860
640 IF LEFT$(MC$(I),1)="$" THEN 700
650 NEXT I
660 '
670 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
680 GOTO 600
690 '
700 IF MID$(MC$(I),3,2)="" THEN PT=1 ELSE PT=2
710 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),PT)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 650
720 '
730 NB=NB+1
740 ON NB GOSUB 770,780,790,780,770,800,790,810,820,810,830,810,820,810,840
750 GOTO 600
760 '
770 RESTORE   1420:RETURN
780 RESTORE   1240:RETURN
790 RESTORE   1680:RETURN
800 RESTORE   1870:RETURN
810 RESTORE   2080:RETURN
```

リスト続く

Words by Brian Wilson Music by Chuck Berry ©Copyright 1958 and 1963 by ARC MUSIC CORP.,New York, N. Y., U. S. A. Assigned to Arc Music of Japan, Inc. for Japan and Far East (Hong Kong, The Philippines, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapore and Thailand) All rights controlled by Shinko Music Publishing Co.,Ltd., Tokyo Authorized for sale in Japan only.

```
820 RESTORE   2130:RETURN
830 RESTORE   2190:RETURN
840 RESTORE   2250:RETURN
850 '
860 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
870 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
880 CMD PLAY "Y38,207" : END
890 '
900 DATA T132,T132,T132,T132,T132,T132
910 DATA L8Q8,L8Q7,L8Q8,L8Q8,L8Q7,L8Q7
920 DATA V13,V13,V10,S0M1700,V10,V10
930 '                              ( A )
940 DATA O3(BB)(BB)B<FFR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR
950 DATA O5RRRRRRE&ED+&D+E&EF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
960 DATA O3RRRRE&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+F+&F+F+,$3
970 DATA O5RRRRRRE&ED+&D+E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
980 DATA O5RRRRRRE&ED+&D+E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
990 '
1000 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>BB,RRG+&G+F+&F+G+&G+A&AG+&G+F+&F+E&E
1010 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+AA&AAB&BB&B,$4
1020 DATA <B&B&B&B&B&B>E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
1030 DATA <B&B&B&B&B&B>E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
1040 '                              ( B )
1050 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,Q7O5ERE&EE&ERRRRD+EF+ED+C+
1060 DATA O3E&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+F+&F+F+,$2
1070 DATA Q8O5E(V9EV8E)(V7EV6E)(V5EV4E)(V3EV2E)V1ERRRRRRRRRR
1080 DATA Q8O5E(V9EV8E)(V7EV6E)(V5EV4E)(V3EV2E)V1ERRRRRRRRRR
1090 '
1100 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>BR,C+R<BG+B&BRRRAG+ABAG+F+
1110 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&ABB&BB,$1
1120 DATA RRRRRRRRRRRRRV8Q7<A&A,RRRRRRRRRRRRRV8Q7<A&A
1130 '
1140 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,ER>E&EE&ERRED+EF+ED+C+
1150 DATA E&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+&F+&F+,$1
1160 DATA G+&G+&G+&G+&G+&G+B&BA&A&A&A&A&A>E&E
1170 DATA G+&G+&G+&G+&G+&G+B&BA&A&A&A&A&A>C+&C+
1180 '
1190 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>BB,C+<BBG+B&BRRRAG+AB&B>C+D+
1200 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&ABB&BB,$4
1210 DATA E&E&E&E&E&EF+&F+E&E&E&EF+&F+&F+&F+
1220 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+&C+D+&D+&D+&D+
1230 '                              ( C )
1240 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,O5ERE&EE&ERRRRD+EF+ED+C+
1250 DATA O3E&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+F+&F+F+,$2
1260 DATA Q7O5G+&G+RRG+RF+&F+E&E&E&E&ERR
1270 DATA Q7O5E&ERRG+RF+&F+E&E&E&E&E&ERR
1280 '
1290 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>BR,C+R<BG+B&BRRRAG+ABAG+F+
1300 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&ARABAG+F+,$1
1310 DATA RRRRG+RF+&F+E&E&E&EF+&F+&F+&F+,RRRRG+RF+&F+E&E&E&EF+&F+&F+&F+
1320 '
1330 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,ER>E&EF+&F+E&ERED+EF+ED+C+
1340 DATA E&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+F+&F+F+,$1
1350 DATA RRRRG+RF+&F+E&E&E&E&E&ERR,RRRRG+RF+&F+E&E&E&E&E&ERR
1360 '
1370 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<F>(BB)(BB)(BB),C+&C+<BG+B&BRRRAG+AB&BRR
1380 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&AB&BB&B,$5
1390 DATA RRRRG+RF+&F+E&E&E&EF+&F+&F+&F+,RRRRG+RF+&F+E&E&E&EF+&F+&F+&F+
1400 DATA *
1410 '                              ( D )
1420 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,O5RRCEE&EA&AG&G&GEE&EGF
1430 DATA O4C&CR<G>CC<B&BA&ARRAA&A>C,$7,V9Q7O4G&G&G&G&G&G&G&GA&A>C&CD&DE&E
1440 DATA V9Q7O4G&G&G&G&G&G&G&GA&A>C&CD&DE&E
1450 '
1460 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>B<F,F&FRRD&DE&EF&FEDD&DRR
1470 DATA D&DRRDD&DD<G&GRRGG&GB,$6,<A&A&A&A&A&A&A&ARRB&B>C&CD&D
1480 DATA <A&A&A&A&A&A&A&ARRB&B>C&CD&D
1490 '
1500 DATA FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,RRCEE&EA&AG&G&GEE&EG&G
1510 DATA >C&CR<G>CC&C<BA&ARRAA&AA+,$6,G&GF&FE&ERRRRE&EF&FG&G
1520 DATA E&ED&DC&CRRRRC&CD&DE&E
1530 '
1540 DATA <FR>BR<FF>B<FF>(BB)B(BB)BBBB,F&FRRD&DE&EF&FEDD&DRR
1550 DATA B&BRRBB&BBE&EE&EE&EE&E,$8,RRD&DE&EF&FB&BA&AG+&G+RR
1560 DATA RR<B&B>C&CD&DF&FE&ED&DRR
1570 '
1580 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,RRC+&C+C+&C+D&DE&ED&DC+&C+
1590 DATA A&ARRAA&AG+F+&F+RRF+F+&F+F+,$7,E&E&E&EE&E&E&E&E&E&E&E&E&EA&A
1600 DATA C+&C+&C+&C+C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
1610 '
1620 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>B<FF>(BB)BB,D&DC+&C+<B&BRR>D+&D+C+&<BB&B>C+D+
1630 DATA B&B>C+&C+D&D<B&B>D+&D+C+&C+<B&BB&B,$9
1640 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD+&D+&D+&D+F+&F+B&B
1650 DATA <B&B&B&B&B&B&B&BB&B&B&B>D+&D+B&B
```

コーナーに対する意見・感想、またはリクエストしたい曲などをはがきに書いて、下記のところまで送ってネ。毎月抽選で、ポプコムのロゴ入りシャーペン、または特選マジックカッターをプレゼント！　さぁ、明日に向かってポストへ急げっ!!

〒101　東京都千代田区神田神保町 3-3-7 昭和第2ビル

㈱　新企画社　ポプコム編集部
「強矢邦生のミュージック・パビリオン」係

君がじっとしていると、後ろからかすかな音が聞こえた。さっとふり向くとグリーン・スネークが君に襲いかかろうとしているところだった。君はグリーン・スネークの牙を間一髪でかわすと洞窟を飛び出した。しかし君は急ぐあまり洞窟のカベに体を強く打ちつけてしまった。生命力を3減らすこと。もうこれ以上は危険だ！ 249へ進め。

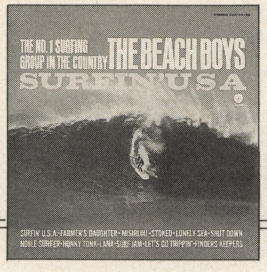
君は何に変装するか？　スモールドラゴンになるなら265へ進め。コカトリスに化けるなら274へ進め。

```
1660 DATA *
1670 '                              ( E )
1680 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,O4RRG&GB&B>D&DF+&F+E&EA&AG&G
1690 DATA O3G&G&G&GGG&GGA&A&A&AAA&AA,$2,Q8O4RRRRRRB&B>C+&C+&C+&C+E&E&E&E
1700 DATA Q8O4RRG&G&G&G&G&GA&A&A&A>C+&C+&C+&C+
1710 '
1720 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>B<F,F+&F+E&EG&GF+&F+E&ED&DC+&C+<B&B
1730 DATA A+&A+&A+&A+A+A+&A+A+B&B&B&BA&A&A&A,$1
1740 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+E&E&E(F+E)
1750 DATA C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+D&D&D&DC+&C+&C+&C+
1760 '
1770 DATA FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,RRG&GB&B>D&DF+&F+E&EA&AG&G
1780 DATA G&G&G&GGG&GGA&A&A&AAA&AA,$1,D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E
1790 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
1800 '
1810 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR(BB)(BB)(BB),F+&F+E&EG&GF+&F+E&ED+&D+<B&BRR
1820 DATA A+&A+&A+&A+A+A+&A+A+B&B&B&BBF+B&B,$10
1830 DATA A+&A+&A+&A+&A+&A+&A+&A+B&B&B&B&B&B&B&B
1840 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1850 DATA *
1860 '                              ( F )
1870 DATA O2FRRRR>(BB)B(BB)<FRRRRR>B<F,O5ERE&EE&ERRRRD+EF+ED+C+
1880 DATA O3E&E&E&E&E&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+&F+RF+,$11
1890 DATA O5RRE&ED+&D+E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
1900 DATA O5RRE&ED+&D+E&EF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
1910 '
1920 DATA FRRRR>(BB)B(BB)<FRRRRR>B<F,C+&C+<3G+B&BRRRAG+ABAG+F+
1930 DATA G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+A&A&A&AB&BB&B,$11
1940 DATA RRG+&G+F+&F+G+&G+A&AG+&G+F+&F+C+<B&
1950 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B>F+&F+E&ED+&D+C+<B&
1960 '
1970 DATA FRRRR>(BB)B(BB)<FRRRRR>B<F,ER>E&EF+&F+E&ERED+EF+ED+C+
1980 DATA E&E&E&E&E&E&E&EF+&F+&F+&F+&F+&F+RF+,$11
1990 DATA B&B>E&ED+&D+E&EF+&F+E&ED+&D+C+&C+
2000 DATA B&B>E&ED+&D+E&EF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2010 '
2020 DATA FRRRR>(BB)B(BB)<FRRR>BBBR,C+&C+<BG+B&BRRRAG+AB&BRR
2030 DATA G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+A&A&A&AB&BB&B,$12
2040 DATA RRG+&G+F+&F+G+&G+A&AG+&G+F+&F+&F+R
2050 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B>F+&F+E&ED+&D+&D+R
2060 DATA *
2070 '                              ( G )
2080 DATA O2FR>BR<FF>BR<FR>BR<FF>BR,O5ERE&EF+&F+E&ERR<BB>B&BG+&G+
2090 DATA O3E&E&E&EEE&EEF+&F+&F+&F+F+F+&F+F+,$2
2100 DATA O4RRRRBRB&BB&B&B&B&B&B&B&B,O5RRRRG+RF+&F+E&E&E&E&E&E&E&E
2110 DATA *
2120 '
2130 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FRF>B<F,G+&G+&G+F+E&ER<G+A&AG+AB&B>C+D+
2140 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&ABB&BB,$1
2150 DATA B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+(D+C+)<B&BAB
2160 DATA E&E&E&E&E&E&E&EE&E&E&ED+&D+C+D+
2170 DATA *
2180 '
2190 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FFF>BB,G+&G+&G+F+E&ER<G+A&AG+AB&B>C+D+
2200 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&ABB&BB,$4
2210 DATA B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+(D+C+)<B&BRR
2220 DATA E&E&E&E&E&E&E&EE&E&E&ED+&D+RR
2230 DATA *
2240 '
2250 DATA <FR>BR<FF>BR<FF>B<FF>(BB)(BB)(BB)BRRRRRRR
2260 DATA G+&G+&G+F+E&E&ED+ED+C+<B&B&B>C+D+ERE&EQ8E&E(FGAB>CD)E&E&E&E&E
2270 DATA G+&G+&G+&G+G+G+&G+G+A&A&A&ABB&BBE&E&E&E&E&E&E&E
2280 DATA $13,B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+(D+C+)<B&B>C+D+ERE&EE&E&E&E
2290 DATA E&E&E&E&E&E&E&EE&E&E&ED+&D+C+D+ERE&EE&E&E&E
2300 DATA ¥
```

サーフィンUSA プログラムリスト　PC-8801FAシリーズ

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*         SURFIN' U.S.A         *
40 '*        (PC-8801FA/MA)         *
50 '*     MUSIC BY CHUCK BERRY      *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA     *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 DIM BA%(4,9),RMA$(6),RMB$(6),RMC$(6),RMD$(6)
110 DIM RME$(6),RMF$(6),RMG$(6),RMH$(6),RMI$(6)
```

東芝EMI ECS 70105



リスト続く

222

アイス・ジャイアントの谷に着いた君は、解かされているはずのアイス・ジャイアントを捜した。だが、どこにもそれらしい水たまりはなかった。アイス・ジャイアントは生き返ったにちがいない。だが、どこにも彼の姿は見当たらなかった。さらにこのあたりを捜すなら175へ進め。しかたがないので出直すなら272へ進むこと。

```
120 '
130 ' ********************    VOICE DATA    ********************
140 '
150 FOR X=0 TO 4
160   FOR Y=0 TO 9
170       READ BA%(X,Y)
180 NEXT Y,X
190 DATA    57,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
200 DATA    31,   11,    7,    6,    7,   37,    2,   12,    2,    0
210 DATA    31,   11,    7,    6,    7,   35,    2,   12,    2,    0
220 DATA    31,    7,    6,    5,    4,   34,    2,    6,    2,    0
230 DATA    31,    7,    6,    5,    4,    0,    2,    2,    2,    0
240 '
250 CMD VOICE ,,,BA%,BA%,BA% : CMD PLAY "Y38,217"
260 '
270 ' ********************    RHYTHM DATA    ********************
280 '
290 FOR R=0 TO 6 : READ RMA$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 11,RMA$
300 FOR R=0 TO 6 : READ RMB$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 12,RMB$
310 FOR R=0 TO 6 : READ RMC$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 13,RMC$
320 FOR R=0 TO 6 : READ RMD$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 14,RMD$
330 FOR R=0 TO 6 : READ RME$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 15,RME$
340 FOR R=0 TO 6 : READ RMF$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 16,RMF$
350 FOR R=0 TO 6 : READ RMG$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 17,RMG$
360 FOR R=0 TO 6 : READ RMH$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 18,RMH$
370 FOR R=0 TO 6 : READ RMI$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 19,RMI$
380 '                                (X11)
390 DATA 2,M00C6C6C6C6,M25KC5C6C6C6,M00C6C6C6C6
400 DATA M00C6C6C6C6,M15KC5C6C6C6,M00C6C6C6C6
410 '                                (X12)
420 DATA 4,M30KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5KC5C6C6KC5C6
430 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,R15KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
440 DATA M17C6C6KC5KC5C6C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
450 '                                (X13)
460 DATA 4,M30KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
470 DATA L30KC5C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
480 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
490 '                                (X14)
500 DATA 4,M30KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6,M25C6KC2KC2KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC5C6
510 DATA L30KC5C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
520 DATA L24C6C6C6C6C6C6C6KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
530 '                                (X15)
540 DATA 4,M30KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5KC5C6KC2KC2KC5KC5
550 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,R15KC5KC5KC5KC5KC5C6C6C6
560 DATA M22C6C6KC5KC5C6KC2KC2KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
570 '                                (X16)
580 DATA 4,M30C6C6C6C6C6C6C6C6,M25KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC5
590 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
600 DATA M22KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
610 '                                (X17)
620 DATA 4,M30KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5KC5C6KC5KC5KC5
630 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,R15KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
640 DATA M22C6C6KC5KC5C6KC5KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
650 '                                (X18)
660 DATA 4,M30KC5C6KC5C6KC5C6KC5,M25KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC5
670 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
680 DATA M22KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
690 '                                (X19)
700 DATA 4,M30KC5C6C6C6C6C6C6,M25C6KC5KC5C6C6C6C6
710 DATA L30C6C6C6KC5C6C6C6C6,R15KC5KC5KC5C6C6C6C6C6
720 DATA M22C6KC5KC5C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
730 '
740 ' ********************   MAIN ROUTINE   ********************
750 '
760 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
770   IF MC$(I)="*" THEN 840
780     IF MC$(I)="¥" THEN END
790 NEXT I : READ RM$
800 '
810 CMD PLAY #5,RM$;MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
820 GOTO 760
830 '
840 NB=NB+1
850 ON NB GOSUB 880,890,900,910,910,920
860 GOTO 760
870 '
880 RESTORE   1870: RETURN
890 RESTORE   1070: RETURN
900 RESTORE   1930: RETURN
910 RESTORE   2310: RETURN
```

```
920 RESTORE   2420: RETURN
930 '
940 ' ********************   MUSIC DATA   ********************
950 '
960 '                                ( A )
970 DATA T132@13L8V12Q7@MO5RRRRRRRRRRR,T132@31L8V12Q8@MO4RRRRRRRRRRR
980 DATA T132@13L8V8Q8@RO5RRRRRRRRRRR,T132L8V9Q8@LO5RRE-E-E-E-E-E-E-RE-E-
990 DATA T132L8V9Q8@LO4RE-B-B-B-B-B-B-B-E-B-B-,T132L8V9Q8@LO4RRRA-GGGA-GRGA-
1000 DATA V00X11X11X11
1010 '
1020 DATA RD-D-D-D-D-CC<B-&B-&B-F&F&F&F&F,RRRRRRRRB-RGRFRGR
1030 DATA RRRRRRRRFFGF&FFGF,E-RRRRRRR@13V8@RQ8O4B-B-B-B-&B-B-B-B-
1040 DATA B-RRRRRRRRRQ6FFRRFF,GRRRRRRRRRQ6B-B-RRB-B-
1050 DATA V56X11V00X11V56X12
1060 '                                ( B )
1070 DATA O5RD-D-D-D-C&C<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,O4B-RRRRRRRE-RGRB-R>CR
1080 DATA O5FRRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,O4B-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
1090 DATA O4RRRRRRRRRRB-B-RRB-B-,O4RRRRRRRRRRGGRRGG
1100 DATA X13X12
1110 '
1120 DATA R>D-D-D-D-D-C&C<B-&B-&B-F&F&F&F&F,RRRRRRRR<B-RGRFRGR
1130 DATA B-RRRRRRRFFGF&FFGF,E-RRRRRRR<B-B-B-B-&B-B-B-B-
1140 DATA RRRRRRRRRRFFRRFF,RRRRRRRRRRB-B-RRB-B-
1150 DATA X13X12
1160 '
1170 DATA R>D-D-D-D-C&C<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,B-RRRRRRRE-RGRB-R>CR
1180 DATA FRRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,B-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
1190 DATA RRRRRRRRRRB-B-RRB-B-,RRRRRRRRRRGGRRGG
1200 DATA X13X12
1210 '
1220 DATA R>E-E-E-E-E-E-E-&E-&E-&E-<A-&A-&A-&A-&A-&A-,RRRRRRRR<<A-R>CRE-RFR
1230 DATA B-RRRRRRRE-E-FE-&E-E-E-RE-,E-RRRRRRR<A-A-A-A-&A-A-A-A-
1240 DATA RRRRRRRRRRA-A-RRA-A-,RRRRRRRRRRE-E-RRE-E-
1250 DATA X13X12
1260 '
1270 DATA R>D-D-D-E-E-&E-<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,<A-RRRRRRR>E-RGRB-R>CR
1280 DATA E-RRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,A-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
1290 DATA RRRRRRRRRRB-B-RRB-B-,RRRRRRRRRRGGRRGG
1300 DATA X13X12
1310 '
1320 DATA R>D-D-D-D-D-C&C<B-&B-&B-F&F&F&F&F,<E-RRRRRRRB-RGRFRGR
1330 DATA B-RRRRRRRFFGF&FFGF,E-RRRRRRR<B-B-B-B-&B-B-B-B-
1340 DATA RRRRRRRRRRB-B-RRB-R,RRRRRRRRRRFFRRFR
1350 DATA X13X12
1360 '
1370 DATA RRA-A-GF&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,A-RRRRRRRE-RGRB-R>CR
1380 DATA E-RRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,A-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
1390 DATA A-RRRRRRRRRB-B-RRB-B-,E-RRRRRRRRRGGRRGG
1400 DATA X13X12
1410 '
1420 DATA R>D-D-D-D-D-C&C<B-&B-&B-F&F&F&F&F,<E-RE-RE-R>CR<B-B-GGFFGG
1430 DATA B-B->C<B-&B-B->C<B-Q6F&FF&FF&FF&F,E-E-E-E-&E-E-E-E-Q6D&DD&DD&DD&D
1440 DATA RB-B-B-B-B-B-B-RRB-B-RRB-B-,RGGGGGGGRRFFRRFF
1450 DATA X14X12
1460 '                                ( C )
1470 DATA O4RB->C<B->D-C&C<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1480 DATA O4B-B-GGFFGGE-E-B-B->D-D-C<B-,O5FF&FF&F&F&F&FG&GG&GG&GG&G
1490 DATA O5DD&DD&D&D&D&DE-&E-E-&E-E-&E-E-&E-
1500 DATA O4RB-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-,O4RFFFFFFFGGGGGGGG
1510 DATA X12X12
1520 '
1530 DATA RR>D-D-D-D-C&C<B-&B-&B-F&F&F&F&F,E-E-B-B->D-D-C<B-B-B-GGFFGG
1540 DATA GG&GG&G&G&G&GA-&A-A-&A-A-&A-A-&A-,E-E-&E-E-&E-&E-&E-&E-F&FF&FF&FF&F
1550 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-RRB-B-RRB-B-,GGGGGGGGRRFFRRFF
1560 DATA X12X12
1570 '
1580 DATA RB->C<B->D-C&C<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1590 DATA B-B-GGFFGGE-E-GG>D-D-C<B-,A-A-&A-A-&A-&A-&A-&A-G&GG&GG&GG&G
1600 DATA FF&FF&F&F&F&FE-&E-E-&E-E-&E-E-&E-
1610 DATA RRB-B-RB-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-,RRFFRFFFGGGGGGGG
1620 DATA X12X12
1630 '
1640 DATA R>F&FE-&E-E-E-&E-E-&E-&E-<A-&A-&A-&A-&A-
1650 DATA E-E-GG>D-D-C<B-<A-A->E-E-G-G-FE-,GG&GG&G&G&G&GA-&A-A-&A-A-&A-A-&A-
1660 DATA E-E-&E-E-&E-&E-&E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-
1670 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-RRA-A-RRA-A-,GGGGGGGGRRE-E-RRE-E-
1680 DATA X15X12
1690 '
1700 DATA R>CD-D-E-E-&E-C&<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1710 DATA <A-A->E-E-G-G-FE-E-E-GE->D-D-C<B-,A-A-&A-A-&A-&A-&A-&A-&A-G&GG&GG&GG&G
```

リスト続く

223

君は急いでアイス・ジャイアントの谷へと向かった。谷に着いた君は長老のアイス・ジャイアントを捜した。解けていたはずの長老は、今ではもとにもどり、君を待っていた。長老を前にした君は、水晶玉を相手に見せて、説明を求めた。238へ進め。

ミュージック・パビリオン

```
1720 DATA E-E-&E-E-&E-&E-&E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-
1730 DATA RRA-A-RRA-A-RRB-B-RB-B-B-,RRE-E-RRE-E-RRGGRGGG
1740 DATA X12X12
1750 '
1760 DATA R>E-&E-E-GGB-&B-A-&A-&A-F&F&F&F&F,E-E-GG>D-D-C<B-B-B-GGFFGG
1770 DATA RRRRRRRRQ7FFGFA-FGF,RRRRRRRRQ7<B-B-B-B-B-B-B-B-
1780 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-RRB-B-RRB-R,GGGGGGGGRRFFRRFR
1790 DATA X12X12
1800 '
1810 DATA RR<A-A-GF&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,A-RRRRRRRE-E-B-B->D-D-C<B-
1820 DATA E-RRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,A-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
1830 DATA B-RRRRRRRB-B-B-B-B-B-B-B-,E-RRRRRRRGGGGGGGG
1840 DATA X13X12
1850 DATA *
1860 '
1870 DATA R>D-D-D-D-D-CC<B-&B-&B-F&F&F&F&F,E-RRRRRRRB-RGRFRGR
1880 DATA B-RRRRRRRFFGF&FFGF,E-RRRRRRR<B-B-B-B-&B-B-B-B-
1890 DATA B-RRRRRRRRRFFRRFF,GRRRRRRRRRB-B-RRB-B-
1900 DATA X13X12
1910 DATA *
1920 '
1930 DATA RR@32V805A-&A-&A-&A-&A-<B->A-A-G&GF&FG<B-
1940 DATA E-E-GG>D-D-C<B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
1950 DATA B-B->C<B-&B-B->C<B-F&FFFF&FFF,E-E-E-E-&E-E-E-E-<B-&B-B-B-B-&B-B-B-
1960 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-RRB-B-RRB-B-,GGGGGGGGRRFFRRFF
1970 DATA X16X12
1980 '                                ( D )
1990 DATA >A-G&GF&FGF&FR>D-&D-C<B-&B-B-,B-B-B-B-B-B-B-B-E-E-B-B->D-D-C<B-
2000 DATA F&FFFF&FFFB-B->C<B-B-B->C<B-,B-&B-B-B-B-&B-B-B->E-E-E-E-E-E-E-E-
2010 DATA RRB-B-RRB-B-RRB-B-RRB-B-,RRFFRRFFRRGGRRGG
2020 DATA X12X12
2030 '
2040 DATA >D-C&C<B-&B->C<B-&B-RR>A-&A-GF&F&F
2050 DATA E-E-B-B->D-D-C<B-B-B-B-B-B-B-B-
2060 DATA B-B->C<B-B-B->C<B-F&FFFF&FFF,E-E-E-E-E-E-E-E-<B-&B-B-B-B-&B-B-B-
2070 DATA RRB-B-RRB-B-RRB-B-RRB-B-,RRGGRRGGRRFFRRFF
2080 DATA X12X12
2090 '
2100 DATA FG&GA-&A-GF&F<B-&B->CD-C&C<B-&B-
2110 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-E-E-B-B->D-D-C<B-
2120 DATA F&FFFF&FFFB-B->C<B-B-B->C<B-,B-&B-B-B-B-&B-B-B->E-E-E-E-E-E-E-E-
2130 DATA RRB-B-RRB-B-RRB-B-RRB-B-,RRFFRRFFRRGGRRGG
2140 DATA X12X12
2150 '
2160 DATA >CD-&D-C&C<B-B-&B-RRRRRRRR,E-E-B-B->D-D-C<B-<A-A->E-E-G-G-FE-
2170 DATA B-B->C<B-B-B->C<B-E-E-FE-G-E-FE-,E-E-E-E-E-E-E-E-<A-A-A-A-A-A-A-A-
2180 DATA RRB-B-RV11Q8G-G-G-G-G-G-G-G-&G-G-A-,RRGGRV11Q8E-E-E-E-E-E-E-E-&E-E-E-
2190 DATA X17X12
2200 '
2210 DATA @13V13Q705RRRRRRRRRRRRRRRR,<A-A->E-E-G-G-FE-E-E-B-B->D-D-C<B-
2220 DATA E-E-FE-G-E-FE-B-B->C<B->D-<B->C<B-,A-A-A-A-A-A-A-A->E-E-E-E-E-E-E-E-
2230 DATA RA-&A->C<A-G-A->E-&E-E-E-E-&E-G-E-D-,RE-&E-RRRE-B-&B-B-B-B-&B-
2240 DATA X12X12
2250 '                                ( E )
2260 DATA RE-&E-E-GGB-&B-A-&A-&A-F&F&F&F&F,E-E-B-B->D-D-C<B-B-B-FB-B-B-G&G
2270 DATA B-B->C<B->D-<B->C<B-FFGF&FFGF,E-E-E-E-E-E-E-E-<B-B-B-B-&B-B-B-B-
2280 DATA <B-A-B-A-(A-B-)(A-G->E-E-V10Q6RRB-B-RRB-R,RRRRRRRRV10Q6RRFFRRFR
2290 DATA X12X12
2300 '
2310 DATA RR<A-A-GF&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,A-RRRRRRRE-E-B-B->D-D-C<B-
2320 DATA E-RRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,A-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
2330 DATA A-RRRRRRRB-B-B-B-B-B-B-B-,E-RRRRRRRGGGGGGGG
2340 DATA X13X12
2350 '
2360 DATA R>E-&E-E-GGB-&B-A-&A-&A-F&F&F,E-RRRRRRRB-B-FB-B-B-G&G
2370 DATA B-RRRRRRRFFGF&FFGF,E-RRRRRRR<B-B-B-B-&B-B-B-B-
2380 DATA B-RRRRRRRRRB-B-RRB-R,GRRRRRRRRRFFRRFR
2390 DATA X18X12
2400 DATA *
2410 '
2420 DATA RR<A-A-GF&FE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,A-RRRRRRRE-E-B-B->D-D-C<B-
2430 DATA E-RRRRRRRB-B->C<B-&B-B->C<B-,A-RRRRRRR>E-E-E-E-&E-E-E-E-
2440 DATA A-RRRRRRRB-B-B-B-B-B-B-B-,E-RRRRRRRGGGGGGGG
2450 DATA X13X12
2460 '
2470 DATA "RRRRRRRRY38,207",E-E-E-E-&E-&E-&E-&E-,B-B-B-B-&B-&B-&B-&B-
2480 DATA E-E-E-E-&E-&E-&E-&E-,B-B-B-B-&B-&B-&B-&B-,GGGG&G&G&G&G
2490 DATA X19
2500 DATA ¥
```

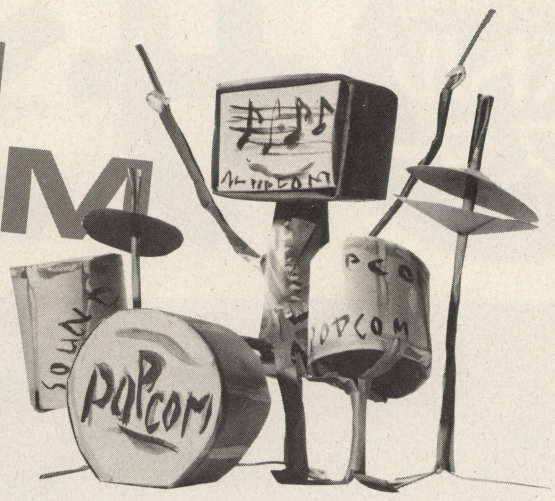
日本音楽著作権協会(出)許諾第8847115-801号

224
やっと地上に出た君は、モグラからもとの姿にもどると、ため息をついた。もう一度やり直してグリーン・スネークを訪ねるなら249へ、もう一度早耳ラビットに会うなら278へ進め。ホール・ホワイトのところで手に入れた水晶玉を持っているなら173へ進んでもよい。

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。



収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkⅡSRシリーズ FM-77AVシリーズ)用
サウンドコレクション2
定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク2
改訂版
(5インチ2D版)
PC-8801mkⅡSRシリーズ 定価3,000円(送料含む)

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク1
定価3,000円(送料含む)

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkⅡSR FR/TR/FH/MH)用
サウンドコレクション
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2の お申し込みは、下記あて先まで。

申込方法

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

誌上ロールプレイングゲーム

判定プログラム
バトルマスターによる

サンダー

戦闘修正値はMAIL OF KLONDIKEとTHUNDER SHIELDとTHUNDER LORDについては前回と同じ。〈バクダン〉や〈シンバクダン〉、〈炎の石〉などのアイテムは必要に応じていつ使ってもよい。サイベルの攻撃魔法は、とくに指示のない場合はいつ使ってもよい、ただし威力は〈バクダン〉と同じ。サイベルは攻撃魔法を3回だけ使える。とくに指示のないかぎり、戦闘終了時にかぎって、そのたびにMAIL OF KLONDIKEの力で生命力を5ポイントだけ回復できる。ただし、原体力点をこえることはない。

最終回
魔城の崩壊

■プロローグ

数々の危難をくぐりぬけて、魔道士アハマッドの城にたどり着いた君たちは、意気揚々と大広間に足を踏み入れた。と、薄暗い大広間に不気味な笑い声が響きわたった。「身のほど知らずのバカどもめ。よくこの城へたどり着いた、ほめてやろう。しかし、ここがおまえたちの墓場になるのだ。せいぜい苦しみもだえて、わしを楽しませてくれ」

アハマッドの笑い声がうつろに響いて、闇の中に消えていった……笑い声がこだまして消えると、大広間は静かになった——いや、広間は、それどころかこの城全体が、邪悪な気配でゆれ動いているようだ。

大広間の奥に扉が4つならんでいた。それぞれ赤、黄色、茶色、白にぬられている。どれも不気味な感じで、入っていくのがためらわれる。だが、ここまで来た以上、引き返すことは問題外だ。君は腰のサンダーロードをにぎりしめ、一歩踏み出した。

「待て待て、少し落ち着いて考えるほうがいいぞ」。闇の公子リガが声をかけた。「魔道士アハマッドのいる玉座の間へ入るのは容易なことじゃない。それに、玉座の間に入るには2つの品物が必要なのだ。それを持たなければ、肝心の魔道士殿にお目もじすることすらかなわないのだぞ」

この男、なぜそんなことまで知っているのだろう？　01へ進め。

01

君のするどい目つきに気がついた闇の公子リガはニヤリと笑った。「おいお

イラスト　藤田新策

制作・グループ・クラムボン

ロードブ

THUNDER LORD

このゲームをプレイするためには、戦闘判定用プログラム『バトルマスター』が必要です。『バトルマスター』のプログラムリスト、遊び方は本誌4月号、5月号に掲載してありますので、今月から始める方はそちらをまずごらんください。

い、殺気立つな。確かにおれは味方とはいいにくいかもしれないが、少なくとも今のところは敵じゃない。信じないようだが。フッ、おれの種族は、因果なことに、生まれながらにウソはつけない性質なのだがな」

君はとにかくリガの話を聞いてみることにした。

「この城の玉座の間に入る扉は、サラマンダーの牙と、ユニコーンの角の2つの品物がなくては開かないのだ。おまえがそれらの品物を持っていなければ、この城の中で見つけ出すしかないな」

君は2つの品物を持っているだろうか？　サラマンダーの牙を持っているなら、赤い扉をあけて12へ進め。ユニコーンの角を持っているなら（サラマンダーの牙を持っていてもいなくても）白い扉をあけて24へ進め。どちらも持っていないのなら、赤い扉(12へ)か、黄色い扉(37へ)か、茶色い扉(17へ)を選ぶこと。

02

君はサラマンダーの銅像に歩み寄った。凶暴そうな姿のサラマンダーだ。大きくあけた口に、ずらりとならんだするどい牙が1カ所だけ欠けている。君はおそるおそる手をのばして、欠けたところに牙をはめこんだ。すると、サラマンダーはゆっくりと動きだした。君は思わず剣をかまえた。ところがサラマンダーはゆっくりと扉の前から移動すると、またしゃがみこんで動かなくなった。これで両開きの扉をあけることができる。42へ進め。

03

サイコロ1つのダイスチェックをせよ。出た目が偶数なら君は無事に飛びこえられた。奇数なら飛びこえる途中で魔物の牙が当たり、君は3ポイントのダメージを受けた。

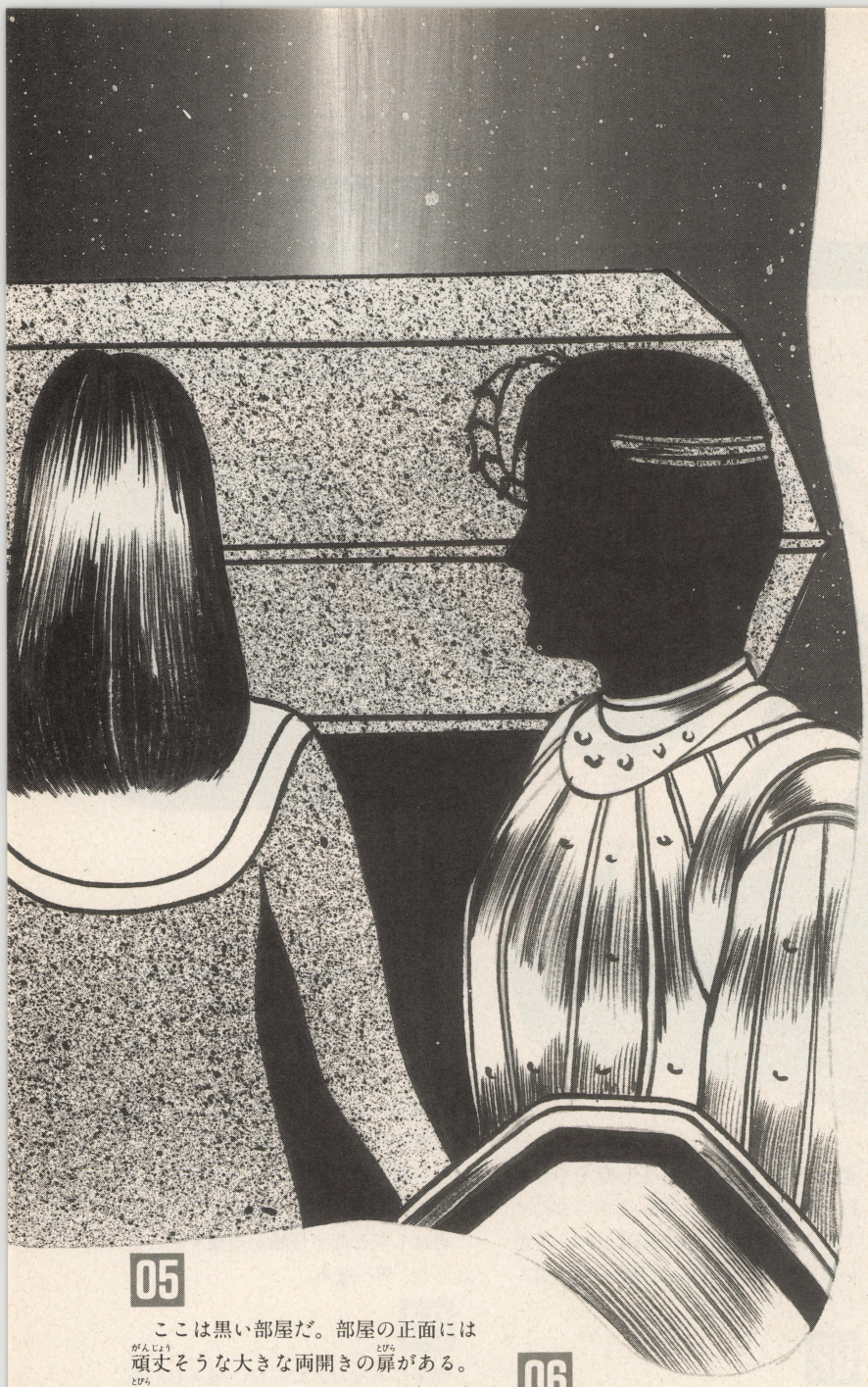
なんとか飛びこえられたのはいいが、君はサイベルとシールのことを忘れていた。魔物をやっつけないかぎり、サイベルたちはこちらへ来れないのだ。

君はしかたなく怪物を攻撃することにした。21へ進め。

04

部屋に入ったとたんに、騒々しい羽音が聞こえたと思うと、赤い雲のようなものが君たちを包みこんだ。DEMON BATの群れだ。魔法やアイテムを使うなら、君が戦うDEMON BATは3びきだけだ。魔法やアイテムがないか、あっても使わないなら、君は6ぴきのDEMON BATと戦わなければならない。Let's Fight!

コウモリの群れをたおしたあとで部屋を調べてみたが、めぼしい品物は何もなかった。部屋を出るのに青い扉をあけるなら32へ。紫色の扉なら14へ進め。



05

ここは黒い部屋だ。部屋の正面には頑丈そうな大きな両開きの扉がある。扉の前にはサラマンダーの銅像と、ユニコーンの青銅像とが向かい合わせに立っている。サラマンダーの彫像には牙が1本、ユニコーンの彫像には角が欠けている。このままでは彫像が邪魔で扉をあけることができない。君はユニコーンの角とサラマンダーの牙を持っているか？　どちらか1つが欠けても扉をあけることはできない。部屋の隅にある緑色の扉をあけて、この2つの品を探し続けること。**20**へ進め。両方持っている場合は**33**へ進め。

06

箱に近寄ると、かすかなシューッという音が聞こえた。君は箱に手をかけて、ふたをあけようとした。

サイベルが止めた。「なにかの罠かもしれないわ。ほうっておきましょう」

どうするか？　それでもあけるなら**11**へ。箱を調べずに、このまま部屋を出るなら、どちらかの扉を選ばなければならない。

灰色の扉をあけるなら**27**へ。オレンジ色の扉をあけるなら**36**へ進め。

07

カギヅメに引き裂かれて、君はたおれた。サイベルの悲鳴が遠くに聞こえる。剣をふるって懸命に戦う闇の公子リガの黒いヨロイもかすんで見える。《最後までいっしょに戦えなくてすまん……》そこまで考えたところで君の意識は闇の中に沈んだ。「サイベル……」とつぶやいたのが君の最後のことばだった。THE END。

08

君は甲羅の上でバランスをとりながら必死に考えた。下ではサイベルが、必死に何か身ぶりで伝えようとしている。と、シールが触手をかいくぐると、すばやく甲羅に飛び上がってきた。

「甲羅の傷だよ、このトンマ！　短剣をぬいたあとに剣を突き刺すんだ！」

シールに教えられて、君はTHUNDER LORDを甲羅の傷に突き立てた。魔剣がまばゆくかがやく瞬間、OCTOSHELLは凍りついたように動きを止めると、たちまち灰と化して崩れ落ちた。灰の中からサラマンダーの牙が出てきた。魔物封じの短剣といっしょにサラマンダーの牙も持っていくことにする。魔物封じの短剣を持っているかぎり、これ以後出会う怪物は特別な指示がないかぎり戦闘値を－5ポイントできる。オレンジ色の扉から部屋を出るなら**36**へ、オリーブ色の扉からなら**23**へ進め。

09

部屋に入ると、以前にたおしたはずのWOOD GOLEMが再びよみがえっていた。しかも今度は3体にふえているではないか！　Let's Fight！

サイベルが加勢することもできる。闇の公子リガがいっしょならWOOD GOLEMの1体を引き受けてくれるので、君は2体だけと戦えばいい。リガがいっしょでなければ1人で3体と戦うしかない。がんばりたまえ。

怪物をたおしても、この部屋には何もない。部屋の奥にはそれぞれ灰色と黒とにぬられた2つの扉がある。灰色の扉をあけるなら**27**へ。黒い扉なら**05**へ進め。もう二度ともどってくるんじゃ

ないぞ！

10

部屋の中央には紫色のヨロイを身につけた騎士がたおれている。はずれかけたカブトの陰から流れるような黄金の髪がはみ出している。騎士はすでに息絶えている。部屋の中には何もない。緑色の扉をあけるなら20へ。黒い扉なら05へ進め。

11

君はサイベルの止めるのも聞かずに、箱のふたをあけた。とたんに、猛烈な勢いで黄色いガスが噴き出した。ガスをもろに浴びた君は頭がくらくらした。生命力を－5ポイントせよ。前にもいったろう、君は体力だけは立派だが、頭のほうは別にレベルアップしているわけじゃないんだ。これからはサイベルの忠告には従ったほうがいいぞ。

ガスはどんどん噴き出してくるので、君は顔をしかめながら部屋を出ることにした。涙がぼろぼろ出て止まらない。次の戦闘のときだけは、君の機敏度を－2すること。

灰色の扉をあけるなら27へ。オレンジ色の扉をあけるなら36へ進め。

12

扉をあけて入った部屋は、床もカベも天井も、なにもかも赤くぬられた部屋だった。背後でバタンと音を立てて扉が閉まる。ふり向くと、いま入ってきたはずの扉が消えうせていた。この部屋の中で赤以外の色彩といえば、部屋の奥にある青と紫色の2つの扉だった。

この部屋に入るのが2度目かそれ以上なら04へ進め。初めてなら、不意に騒々しい羽音が聞こえたと思うと、赤い雲のようなものが君たちを包みこんだ。DEMON BATの群れだ。魔法やアイテムを使うなら、君が戦うDEMON BATは6ぴきだけだ。魔法やアイテムがないか、あっても使わないなら、君は10ぴきのDEMON BATと戦わなければならない。Let's Fight！

コウモリの群れをたおしたあとで部屋を調べてみたが、めぼしい品物は何もなかった。部屋を出るのに青い扉をあけるなら32へ。紫色の扉をあけるなら14へ進め。

13

ヨロイが重かったが、君はなんとか扉にたどり着いた。シールはとっくに扉の前の張り出しに上って身づくろいをしている。サイベルは空中に浮かんで、水の上をわたってきたらしい。魔法使いというのはまったく便利なものだ。闇の公子リガがいっしょなら、彼は涼しい顔をして張り出しの上に立っている。疲れたが、とにかく全員無事だ。さてどちらの扉をあけるか？　緑色の扉をあけるなら20へ。黒い扉なら05へ進め。

14

ここは紫色の部屋だ。部屋の奥にはそれぞれ緑色と黒とにぬられた2つの扉がある。この部屋に来たのが2度目かそれ以上なら、10へ進め。この部屋へ来たのが初めてなら、部屋の中央には紫色のヨロイ・カブトに身を固めた騎士が立っている。面おおいのせいで顔も性別もわからない。紫の騎士は剣をひきぬくと、「待っていたぞ、闇の公子。長年の決着をいまここでつけようぞ！」そういいざま、リガに切りかかった。リガは盾をふり上げて、敵の攻撃をかろうじてかわす。

2人の騎士は剣を交えた。どちらもおそるべき剣の使い手だ。戦いながら、リガが君たちに呼びかけた。「おまえたちは先に行け。こいつはおれたちだけで決着をつけなければならない勝負なんだ。あとから必ず追いつくから、安心して行くがいい」

だが、口とは裏腹に、リガは苦戦しているようすだ。どうしたらいいだろう？　リガに加勢するなら29へ。リガを残して先へ進むなら、緑色の扉か、黒の扉を選ばなければならない。緑色の扉をあけるなら20へ。黒い扉なら05へ進め。

15

君はユニコーンの青銅像に歩み寄った。雄々しい姿のユニコーンだ。たくましくふり上げた頭に角が欠けている。君は手をのばして、角をはめこんだ。すると、命のないはずの青銅像が急に

動きだして、角をふり立てて君に襲いかかってきた。君はあわてて飛び下がった。そのとき、さっきは動かなかったサラマンダーの銅像がすばやく動きだし、ユニコーンに飛びかかった。

ガキーン！　騒々しい音を立てて彫像どうしがぶつかり合う。君たちは部屋の隅に下がって、なりゆきを見守った。まもなく、サラマンダーの像がユニコーンを押さえつけ、その角にかみついた。ユニコーンの角が折れたと思うと、どこへともなく消えてしまった。同時に、サラマンダーの牙も折れて消えた。2体の彫像はからみ合ったまま動かなくなった。これで両開きの扉をあけることができる。**42**へ進め。

16

君がたおしたSHADOW MANたちは、たちまち影のように消えてしまった。SHADOW MANが消えたあとは部屋はがらんとして、何も残っていない。この部屋を出るのに黒い扉をあけるなら**05**へ、赤い扉なら**12**へ進め。

17

扉をあけて入った部屋は、部屋というより円筒形の底なしの井戸のような感じだ。井戸のカベにあたる切り立った茶色の崖に、1人が通れるだけの細い道がついている。道から一歩踏み出すと底なしの空間だ。はるか下は黒く闇に沈んでいる。背後でバタンと音を立てて扉が閉まる。ふり向くと、いま入ってきたはずの扉が消えうせていた。真正面のカベに、紫色とオレンジ色の2つの扉があるが、細い道をたどっていくしかなさそうだ。右回りに道をたどるなら、君を先頭にして進むことになるが、道が途中で崩れかけている。左回りだと道は問題なさそうだが、サイベルを先頭にしなくてはならない。

右回りで行くなら**52**へ、左回りなら**19**へ進め。

18

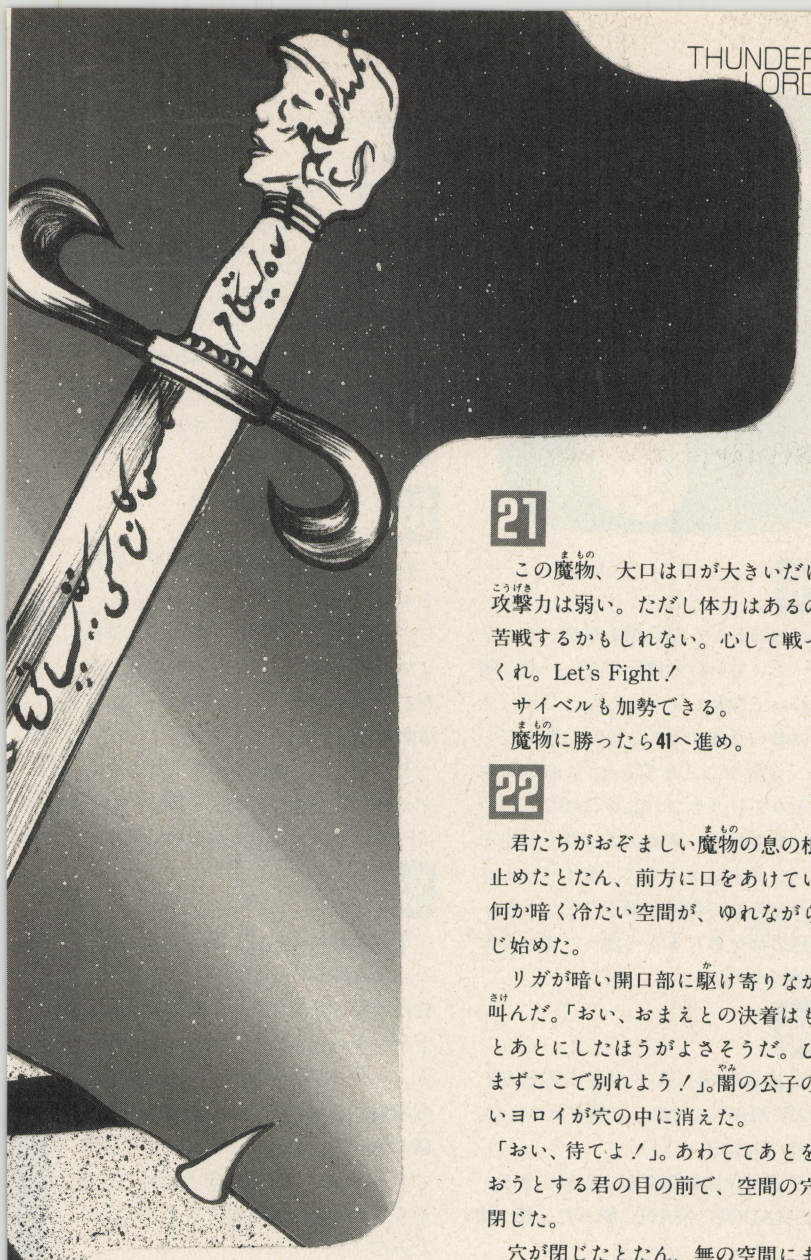
石像の甲羅にはするどいトゲがいくつも生えている。その甲羅の中央に短剣のようなものが刺さっていた。それは青銅の儀式用の短剣で、柄にも刃にも、無数の呪文が刻みこまれている。「これは魔物封じの短剣よ」とサイベルがいった。「こいつは石像ではなくて本物の怪物 OCTOSHELLだわ。この短剣のために動けなくなっているだけなのよ」

これはいいことを聞いた。短剣をぬいて持っていけば、あとで役に立つことがあるかもしれない。だが、怪物が動きだしたら、めんどうなことになるだろう。短剣をぬく気なら**53**へ進め。このまま部屋を出るなら、オレンジ色の扉をあけて**36**か、オリーブ色の扉をあけて**23**へ進め。

19

君は不本意ながらサイベルを先頭にして左回りに道を進み始めた。狭い道だが、なにごともなくわたり終えそうだ。そのとき、君の背後の崖の表面を破って巨大なもぐらのような怪物IRON MOLEが現れた。怪物はするどい爪で君に襲いかかる。不意をつかれた攻撃が命中して、君は生命力を－5する。君は剣をかまえた。Let's Fight！

足場が悪いので、機敏度を－1すること。今回はほかのだれも手助けできない。君の剣が怪物ののどをつらぬき、IRON MOLEはおそろしい悲鳴をあげながら、底なしの井戸へ落ちていった。君は汗をふきながら、ようやく向かい側の扉にたどり着いた。紫色の扉をあけるなら**14**へ。オレンジ色の扉をあけるなら**36**へ進め。



20

ここは緑色の部屋だ。ここへ入るのが2回目なら**47**へ、3回目かそれ以上なら**09**へ進め。初めてなら、部屋の中央には緑色をしたWOOD GOLEMが立っていて、君に襲いかかってくる。Let's Fight!

サイベルが加勢することもできる。闇の公子リガがいっしょならWOOD GOLEMの戦闘値を−10ポイントできる。

怪物をたおしても、この部屋には何もない。部屋の奥にはそれぞれ灰色と黒にぬられた2つの扉がある。灰色の扉をあけるなら**27**へ。黒い扉なら**05**へ進め。

21

この魔物、大口は口が大きいだけで攻撃力は弱い。ただし体力はあるので苦戦するかもしれない。心して戦ってくれ。Let's Fight!

サイベルも加勢できる。

魔物に勝ったら**41**へ進め。

22

君たちがおぞましい魔物の息の根を止めたとたん、前方に口をあけていた何か暗く冷たい空間が、ゆれながら閉じ始めた。

リガが暗い開口部に駆け寄りながら、叫んだ。「おい、おまえとの決着はもっとあとにしたほうがよさそうだ。ひとまずここで別れよう!」。闇の公子の黒いヨロイが穴の中に消えた。

「おい、待てよ!」。あわててあとを追おうとする君の目の前で、空間の穴が閉じた。

穴が閉じたとたん、無の空間にまばゆい光がさしこんで、君は目がくらんだ。

再び目が見えるようになったとき、君は崩れ落ちた城の玉座の間らしき広間に立ちつくしていた。かたわらでサイベルがにっこりとほほえんでいる。君は誇らしげなシールをそっと肩にのせてやる。

「さて、とりあえずの任務は無事に完了したな。城へもどるとするか?」

サイベルはコックリとうなずいた。

君は胸を張り、THUNDER LORDをにぎり直すと、今や廃墟と化した城を囲む森の中へ足を踏み入れた……。

君の新しい冒険がまたいつか始まるだろう。

23

ここはオリーブ色の部屋だ。部屋の奥には黒い扉と赤い扉とがある。君たちが部屋に入ったとたん、どこからともなくSHADOW MANの一隊が現れ、君たちをとり囲んだ。闇の公子リガは君たちといっしょにいるか? いっしょにいるなら**40**へ、リガがいっしょでないなら**30**へ進め。

24

入った部屋はカンテラの光も、魔術の光も通らない闇に包まれていた。と、闇の中にぼんやりと人の姿らしいものが浮かんできた。だんだんはっきりしてきたその姿は、中年太りの男だった。この物語の作者の一人、鎌田三平だ!「このうそつきめ! ユニコーンの角なんか出てきてないぞ。作者をだまそうなんて太いやつだ!」。そういうと、手に持った棍棒をふりかざした。棍棒には痛そうな釘が山ほど打ちつけてある。その後ろには鞭を持った本田成二やら、青竜刀を持ったゴンザレス田中やら、アイスピックを持った高橋安司などの姿も見える。神聖なゲームの中でウソをついた君はおそろしい変態作者地獄に落とされたのだ……。

うんざりした君は生命力を5点減らして、**01**へもどれ。

25

ここから飛び降りたらケガをしないまでも、触手の攻撃を受けてやられてしまう。いまぬいた短剣をもどすか? 短剣をもどせば、怪物はまた動かなくなる。そのまま部屋を出るなら、オレンジ色の扉をあけて**36**か、オリーブ色の扉をあけて**23**へ進め。短剣をもどさないつもりなら**08**へ進め。

26

君は部屋の中央を横切ろうとした。すると、だしぬけに床に大きな穴があいた。君はあわてて後ろに下がって、かろうじて穴に落ちるのを防いだ。いや、穴ではない。縁にならんだするどい牙を見ると、これは何か魔物の口らしい。今の場所なら魔物は攻撃をしか

けられないらしいが、このままでは部屋の外へ出ることもできない。ヨロイを着ている君だが、飛びこえられない距離ではなさそうだ。思いきって魔物の口を飛びこえるか、それとも攻撃するか？

飛びこえるなら**03**へ、攻撃するなら**21**へ進め。カベぎわをそっと歩いていこうと思うなら**49**へ進め。

27

ここは灰色の部屋だ。ここに入ったのが2度目かそれ以上なら、この部屋の中には何もない。奥の扉から次の部屋に進むだけだ。

入るのが初めてなら、部屋の中央には不気味な姿の石像が立っている。カメのような甲羅から気味の悪い触手が無数に出ている姿だ。近寄ってみてもぴくりとも動かない。よく見ると、からみ合った触手の奥に象牙色に光る牙らしきものがある。だが、石の触手がいくえにも巻いていて、人間の手では届かない。部屋の奥には、それぞれオレンジ色とオリーブ色にぬられた2つの扉がある。このまま部屋を出るなら、オレンジ色の扉をあけて**36**か、オリーブ色の扉をあけて**23**へ進め。邪悪な雰囲気の石像をもっとくわしく調べるなら**18**へ進め。

28

君はサラマンダーの銅像に歩み寄った。凶暴そうな姿のサラマンダーだ。大きくあけた口にずらりとならんだするどい牙が1カ所だけ欠けている。君はおそるおそる手をのばして、欠けたところに牙をはめこんだ。だが、何も起こらない。君は拍子ぬけして、今度はユニコーンの青銅像に歩み寄った。**15**へ進め。

29

正体のわからない相手だが、リガを置いていくわけにはいかない。君は剣をぬいて加勢しようとした。だが、リガは君に感謝するどころか、怒りだした。「余計なことをするな。これはおれひとりでけりをつけなければならない戦いなのだ！　さあ、さっさと行くんだ！」。君はしかたなく、サイベルとシールを連れて部屋を出ることにした。緑色の扉をあけるなら**20**へ。黒い扉なら**05**へ進め。

30

君は目の前にならぶ8人のSHADOW MANに向かって剣をかまえた。Let's Fight！

サイベルは加勢することができる。

SHADOW MANに勝ったら**16**へ進め。

31

君は水中で剣をぬいて、水竜に向かって泳ぎ寄った。ふと見ると、あたりにはサイベルもシールもリガも、だれもいない。だが、他人の心配はしていられない。水竜がすぐそばまで迫って、大きな口をあけている。Let's Fight！

今回はだれの援助も受けられない。自分ひとりで戦うしかない。

水竜に勝ったら**45**へ進め。

32

ここは青い部屋だ。部屋というより深い井戸のような感じだ。君たちが立っている狭い張り出しをのぞけば、青く不透明な水がいっぱいにたたえられている。いま入ってきたばかりの扉はいつの間にか消えている。奥のカベにも狭い張り出しがあって、それぞれ緑色と黒にぬられた2つの扉がある。ただし、そこまでは泳いでいくしかなさそうだ。水はにごっていて、中がどうなっているのか、あるいは何がいるのかさえわからない。水面を泳いでいくなら**13**へ。水の底へ潜ってみるなら**48**へ進め。

33

君はふところからサラマンダーの牙とユニコーンの角をとり出した。

「この品を、それぞれの彫像に、はめこめばいいのね」。サイベルが緊張した声でいった。「でも、どちらから先に、はめればいいのかしら？」

どちらから、はめるか？　サラマンダーの牙を先にはめるなら**28**へ。ユニコーンの角からはめるなら**54**へ進め。

34

なかなかコケおどしをいうじゃないか。闇の世界じゃザコのおまえだが、光の世界へ来たらずいぶん偉そうなことをいうようになったな」。気がつくと、いつの間にか闇の公子リガが君たちの前に進み出て、黒い影に向かって話しかけていた。

「うっ、きさまは闇の公子リガ、いつから光の世界の味方をするようになったのだ！」

「味方をしているわけではない。おまえが身のほどもわきまえずにバカなことを始めて、闇と光の世界の均衡を乱しそうになったので、少し注意でもしてやろうかと思って、わざわざ出向いてきたのだ。それに、おれも光の世界とはかかわりがないわけでもないのでな。ついでに用事もすませておこうと思っただけだ」

「それならちょうどいい。おまえもた

おして、光の世界も闇の世界もこのアハマッドさまが支配してやる」

「なにがアハマッドだ。このおれの前で正体を隠していてもしかたないだろう。さっさと正体を現せ！」。その声とともにリガは黒い影に切りかかった。

君もおくれじとTHUNDER LORDをかまえて飛びかかった。Let's Fight！

黒い影をたおしたら**51**へ進め。

35

サイコロ1つのダイスチェックをすること。1が出たら**38**へ、2か3が出たら**50**へ、4か5が出たら**43**へ、6なら**22**へ進め。

36

ここはオレンジ色の部屋だ。天井もカベも床もすべてオレンジ色にぬられている。部屋の中には何もないようだ。奥のカベにはそれぞれオリーブ色と黒とにぬられた2つの扉がある。

君は扉に向かって歩きだした。君はカベぎわを歩くか、部屋の中央を横切るか？

カベぎわなら**49**へ、中央を横切るなら**26**へ進め。

37

扉をあけて入った部屋は、床もカベも天井もなにもかも黄色くぬられた部屋だった。背後でバタンと音を立てて扉が閉まる。ふり向くと、いま入ってきたはずの扉が消えうせていた。この部屋の中で黄色以外の色彩といえば、部屋の奥にあるオレンジ色と灰色の2つの扉だった。部屋の中央には重そうな箱が置いてある。箱を調べてみるなら**06**へ進め。箱を調べずに、このまま部屋を出るなら、どちらかの扉を選ばなければならない。

灰色の扉をあけるなら**27**へ。オレンジ色の扉をあけるなら**36**へ進め。

38

君たちがおぞましい魔物の息の根を止めたとたん、前方に口をあけていた何か暗く冷たい空間がゆれながら閉じ始めた。

リガが暗い開口部に駆け寄りながら叫んだ。「おい、おまえとの決着はもっとあとにしたほうがよさそうだ。ひとまずここで別れよう！」。闇の公子の黒いヨロイが穴の中に消えた。

そのとき、横たわっていた魔物が断末魔のあがきか、触手をだしぬけにふり上げた。苦しい戦いに勝って油断していたサイベルは、その触手にはね上げられ、宙を飛んで、リガが消えたばかりの空間の穴に飛びこんだ。一瞬、おびえたような彼女の表情が君の目に映る。

「サイベル！」。あわててあとを追おうとする君の目の前で、空間の穴が閉じた。「サイベル！」

穴が閉じたとたん、無の空間にまばゆい光がさしこんで、君は目がくらんだ。

再び目が見えるようになったとき、君はくずれ落ちた城の玉座の間らしき広間に立ちつくしていた。かたわらでシールがさびしそうな鳴き声をあげている。君は主人とはぐれた獣をそっと肩にのせてやる。

「おい、シール。おまえも魔力をもつ獣なら、サイベルのゆくえをさぐることくらいできるだろう。いっしょに探しに行かないか？」

シールはコックリとうなずいた。

君は気をとり直し、THUNDER LORDをにぎり直すと、今や廃墟と化した城を囲む森の中へ足を踏み入れた……。君の新しい冒険が始まる。

39

「ここはおれに任せろ」。いつの間にか、君のすぐとなりに闇の公子リガが現れたかと思うと、君の持っていた魔物封じの短剣をとりあげた。

「待て！　その短剣は大事な……」

「今がその大事なときなのだ。いま使わなくてどうする」。リガはそういいざま、短剣をふり上げると目の前の黒い影に投げつけた。

「グフッ!!」。不快な声をあげて目の前の黒い影がたおれた。

思わず駆け寄ろうとする君を、リガが制した。「待て、まだ勝ったわけじゃない」

リガのことばどおり、目の前の黒い影が怪しくうごめいている。と、影がだしぬけに大きくふくれあがった！

「ほらみろ、正体を現したぞ！」。リガの声も君の耳には届かない。目の前の怪異をじっと見つめるだけだ。**46**へ進め。

40

闇の公子リガはすっと前に出ると、「バカ者ども、おまえたちはこんなところでうろうろせず、さっさと闇の世界へもどるがいい！」としかりつけた。大声ではなかったのに、それを聞いたSHADOW MANたちは、たちまち影のように消えてしまった。SHADOW MANが消えたあとの部屋はがらんとして、何も残っていない。この部屋を出るのに黒い扉をあけるなら**05**へ、赤い扉なら**12**へ進め。

41

魔物は一時的に撤退して、口を閉じた。この間に部屋を横切ってしまおう。ただし、この大口はこの部屋に入るたびに復活しているからご用心。

ようやく扉にたどり着く。オリーブ色の扉をあけるなら**23**へ。黒い扉なら**05**へ進め。

42

扉をあけて中に入った3人は思わずたじろいだ。色というものが、形というものがない、まったくの無が部屋の中に広がって……いや、それは部屋ではない。空間、無の空間とでもいうべきだろう。それが、もっとはるかに広い時空の一部なのか、それ自体で閉鎖された微小宇宙なのか、そこまでは君にはわからなかった。ただ、君たちの周囲には《無》が、霧のように、煙のように濃密にたちこめていた。そして前方はるか先に闇よりもさらに暗く、さらに冷たい何かが口をあけていた。

「おそれることはないわ、このまま歩いていけるわよ」。君のかたわらでサイベルがささやいた。

「何だ、これは。幻の魔法の一種なのか？」

「そうじゃないわ。でも、今は説明しているひまはないの。ここは魔道士アハマッドのいる玉座の間よ」

そのとき、空中におそろしい声が響きわたった。

「ワハハハハ、とうとう来たな、命知らずの愚か者どもよ。無残に敗れて死ぬ運命にあるとも知らずに。それでもここまで来られたおまえらの幸運に免じて、わしがじきじきに相手をしてやろう」。その声とともに黒い影が君たちの前に立ちふさがった。

君は魔物封じの短剣を持っているか？　短剣を持っているなら**39**へ、持っていないのなら**34**へ進め。

43

君たちがおぞましい魔物の息の根を止めたとたん、前方に口をあけていた何か暗く冷たい空間がゆれながら閉じ始めた。

リガが暗い開口部に駆け寄りながら叫んだ。「おい、おまえとの決着はもっとあとにしたほうがよさそうだ。ひとまずここで別れよう！」

「おい、待てよ！」。君は闇の公子の黒いヨロイをつかんだ。「決着つけずに逃げるなよ！」

「はなせ！」。もみ合う2人の目の前で、空間の穴が閉じた。

穴が閉じたとたん、無の空間にまばゆい光がさしこんで、君は目がくらんだ。

再び目が見えるようになったとき、君は崩れ落ちた城の玉座のかたわらにサイベルもシールも、闇の公子リガもいる。

「まったく気のきかない男だな。おしまいくらい決めさせてくれてもいいだろうに」。リガはそういって剣をぬいた。君もTHUNDER LORDをにぎり直す。今や廃墟と化した城で剣を交えようとしている君は、君とリガを結ぶ因縁も、2人の出生の秘密も、なにひとつ知らない……。

君の新しい冒険が始まる。

44

君はOCTOSHELLの甲羅の上から、思いきって飛び降りた。サイコロ1つのダイスチェックをせよ。出た目が偶数なら、君は落ちたときに足をくじいて機敏度を－1、生命力を－3する。奇数ならケガはしない。だが、休んでいるひまはない。怪物は触手をふり立てて襲いかかってくる。Let's Fight!

たおした怪物を調べてみると、触手の1本はサラマンダーの牙をつかんでいた。魔物封じの短剣といっしょにサラマンダーの牙も持っていくことにする。魔物封じの短剣を持っているかぎり、これ以後出会う怪物は特別な指示がないかぎり戦闘値を－5ポイントできる。オレンジ色の扉から部屋を出るなら**36**へ、オリーブ色の扉からなら**23**へ進め。

45

青い水が水竜の血で赤くそまっていく。このままでは窒息してしまうかもしれない。君は急いで水面に泳ぎ上ることにした。そのとき、水竜の死骸のそばに何か白いものが見えた。近寄ってよく見ると、ユニコーンの角だった。君は角をつかむと、急いで水面めざして上っていった。**13**へ進め。

46

黒い影はブクブクと泡立つようにうごめいていたかと思うと、急にふくれあがって、見るもおぞましい姿に変わった。いくつもの触手とカギヅメ、コウモリの翼、血のような3つの赤い目、体全体はスライムのように絶えずゆれ動き、形を変えている。

「ハッハッハッ、正体を現したな。おまえはその姿のほうが似合っているぞ、フリントロック。それでこそ闇の世界のレベル7の魔物らしいというものじゃないか」

闇の公子リガは楽しそうに剣をかまえた。君もリガと肩をならべて、剣をかまえた。君は胸の中で考えていた。底知れぬ仲間だが、今は信じるに足る。力を合わせてこの魔物FLINTROCKをたおすのだ。さあ、長く苦しかった冒険の最後の決戦だ。Let's Fight!

サイベルも加勢できる。持っているアイテムがあれば、なんでもかんでも投げつけて、この敵の生命力を減らすことができる。ただしバクダンや炎の石のたぐいでなければ、アイテム1点につき、－3ポイントしかできない。

君が負けたら**07**へ進め。勝ったら**35**へ進め。

47

部屋に入ると、前にたおしたはずの緑色をしたWOOD GOLEMが立っている。しかも2体いるではないか！　Let's Fight!

サイベルが加勢することもできる。闇の公子リガがいっしょならWOOD GOLEMの1体を引き受けてくれるので、君は1体だけと戦えばいい。リガがいっしょでなければ1人で2体と戦うしかない。がんばりたまえ。

怪物をたおしても、この部屋には何もない。部屋の奥にはそれぞれ灰色と黒にぬられた2つの扉がある。灰色の扉をあけるなら**27**へ。黒い扉なら**05**へ進め。

48

君はヨロイの重さに助けられてぐんぐん潜っていく。この水に潜ったのが2度目かそれ以上なら、ここには何もない。**13**へ進め。初めてなら、青くにごった水の中に潜っていくと、底のほうに何か動くものが見える。いっそう近づいてくと、何か太くて長いものがうごめいているらしい。大蛇か？　いや、ちがう……水竜だ！　勝手のわからない水の中で会いたい相手ではない。どうするか？　水面にもどるなら**13**へ進め。水竜と戦う気なら**31**へ進め。

49

カベぎわを歩いていくと、天井から何かの液体がしたたってきて、君のヨロイのすき間にしみこんだ。とたんに、背中に焼けるような痛みが走る。なんとかしたいが、こんなところでヨロイ

サンダーロード THUNDER LORD

を脱ぐわけにはいかない。しかたなく、がまんすることにした。だが、傷のせいで生命力を－5しなければならない。また、次の戦闘だけは君の機敏度は－1される。

ようやく扉にたどり着く。オリーブ色の扉をあけるなら**23**へ。黒い扉なら**05**へ進め。

50

君たちがおぞましい魔物の息の根を止めたとたん、前方に口をあけていた何か暗く冷たい空間がゆれながら閉じ始めた。

リガが暗い開口部に駆け寄りながら叫んだ。「おい、おまえとの決着はもっとあとにしたほうがよさそうだ。ひとまずここで別れよう！」。闇の公子の黒いヨロイが穴の中に消えた。

そのとき、横たわっていた魔物が断末魔のあがきか、触手をだしぬけにふり上げた。苦しい戦いに勝って油断していた君は、その触手にはね上げられ、宙を飛んで、リガが消えたばかりの空間の穴に飛びこんだ。一瞬、とり残されたサイベルの表情が君の目に映る。「サイベル！」。叫んだとたんに、空間の穴が閉じた。「サイベル！」

君は底知れぬ暗い空間をいつまでもいつまでも落ちていった。気がつくと、いつの間にか真っ黒な大地に立っていた。周囲の空はどすぐろい赤だ。

君は闇の世界にほうり出されてしまったのだ。

「サイベル、待っていてくれ。おれは絶対にもどっていくからな」

君は気をとり直し、THUNDER LORDをにぎり直すと、未知の闇の世界へと足を踏み出した……。

君の新しい冒険が始まる。

51

「グフッ!!」。不快な声をあげて目の前の黒い影がたおれた。

思わず駆け寄ろうとする君を、リガが制止した。「待て、まだ勝ったわけじゃない」

リガのことばどおり、目の前の黒い影が怪しくうごめいている。と、影がだしぬけに大きくふくれあがった！

「ほらみろ、正体を現したぞ！」。リガの声も君の耳には届かない。目の前の怪異をじっと見つめるだけだ。**46**へ進め。

52

危険な道でもサイベルを先頭にするわけにはいかない。君は先に立って右回りの道をたどり始めた。崩れかけている箇所に差しかかったとき、崖の表面を破って巨大なもぐらのような怪物IRON MOLEが現れた。あともどりすることもままならない。君は剣をかまえた。Let's Fight！

足場が悪いので、機敏度を－2すること。今回はほかのだれも手助けできない。

君の剣が怪物ののどをつらぬき、IRON MOLEはおそろしい悲鳴をあげながら、底なしの井戸へ落ちていった。君は汗をふきながら、ようやく向かい側の扉にたどり着いた。紫色の扉をあけるなら**14**へ。オレンジ色の扉をあけるなら**36**へ進め。

53

君は人間の背ほどもある甲羅の上に上って、短剣に手をかけた。短剣はあっさりとぬけた。と、足元の石像が大きくゆれた。怪物がよみがえったのだ。触手がうねうねと君に迫ってくる。硬い甲羅の上では攻撃もおぼつかないし、足場も不安定だ。

危険だが、とりあえず飛び降りるか？飛び降りるなら**44**へ、飛び降りないなら**25**へ進め。

54

君はユニコーンの青銅像に歩み寄った。雄々しい姿のユニコーンだ。たくましくふり上げた頭に角が欠けている。君は手をのばして、角をはめこんだ。すると、命のないはずの青銅像が急に動きだして、角をふり立てて君に襲いかかってきた。Let's Fight！

サイベルが加勢することはできる。リガがいっしょならユニコーンの戦闘値を－10できる。

ユニコーンをたおしても、まだサラマンダーの銅像が残っている。**02**へ進め。

今月のさらし者

ども、お久しぶりの鎌田三平です。いや、これで「サンダーロード」も最終回。感無量という感じですね。諸君には楽しんでもらえただろうか？　作者であるグループ・クラムボンは十分楽しんでやっていたのだけれど。もっとも、どうしても各自で勝手に話を進めてしまうので、調整するのがけっこうシンドかったんですが。ただ残念なのが、話のバックグラウンドをかなりくわしく作ったんだけど、ストーリーの進行に追われて説明しきれていなかったこと。主人公と闇の公子リガとの関係なんかも、いろいろ考えたんだけど、結局説明しないことにしました。みなさんで空想してみてください。

では、半年間のおつき合い、ありがとうございました。またいつかお会いできるときを楽しみに！　編集部のドクター寿さんもごくろうさまでした。

モンスターリスト

モンスター	戦闘値	防御値	生命力
IRON MOLE	32	27	35
OCTOSHELL	35	30	40
水竜	33	30	38
黒い影	37	27	32
FLINTROCK	40	40	60
大口	30	33	40
DEMON BAT	27	22	20
WOOD GOLEM	31	33	50
UNICORN	30	30	35
SHADOW MAN	32	32	32

POPCOM

テクノダム

T.A.D.

タイニー・アセンブラー/ディスアセンブラー

使用機種・PC-8801FR　使用言語：BASIC+マシン語

愛知県/土平一郎

1 プログラムのロードとセーブの方法

ロード　：　LOAD "TAD"

セーブ　：　SAVE "TAD"

プログラムは、リストのBASICプログラムを、そのまま打ちこむだけです。

2 プログラムの使用方法

RUNして、CAPSキーがロックされていなければ、"CAPSキーヲ　ロックシテクダサイ。" と表示されるので、CAPSキーをロックしてください。カナキーも同様です。すると、"データト　マシンゴヲ　RAMニ　テンソウ　シマスカ？　Y/N" と表示されるので、まだ一度も転送していないか、データやマシン語を修正したときは、Yを押します。しばらく待つと、"Clear address：" と表示されるので、CLEAR文と同じように16進4でケタ入力します。次に、"[1]..Assembler　[2]..Disassembler Select No." と表示されるので、アセンブラーなら1、逆アセンブラーなら2を押してください。

3 アセンブラー

"Start address：" と表示されたら、開始アドレス、"End address：" と表示されたら、終了アドレスを入力します。すると、アドレスが表示されるので、Z80のニーモニックを入力してください。　例：LD　A,FFH

〈書式注意〉

・ラベルは使えません。

・10進数、2進数は使用できないので、必ず16進数で入力してください(サブコマンドのCalculateを使えば計算できます)。

・アルファベットは大文字で入力してください。

・16進数は、8ビットなら2ケタ、16ビットなら4ケタで入力し、後ろに "H" をつけます。

例：LD　A,00H
　　LD　B,05H
　　LD　(C000H),A
　　CALL　0048H

・ニーモニックで、スペースをあけるところは必ずあけてください（1つだけ）。

・相対ジャンプ命令は、ジャンプ先のアドレスを入力してください。　例：JR　NZ,B000H

〈特殊機能〉

ADD.nnnnH……アドレスを変える（サブコマンドのAddressと同じ）

F……アドレスを1つ進める

B……アドレスを1つもどす

途中でアセンブラーをやめたいときなどは、サブコマンドを利用してください。また、ほかのアセンブラーにある特殊命令はもっていないので、これも、サブコマンドを利用してください。アセンブルは、1行ごとに行うので、途中でやめてもだいじょうぶです。終了アドレスになると、アセンブラーと逆アセンブラーの選択場所にもどります。

4 逆アセンブラー

スタートアドレスとエンドアドレスについては、アセンブラーと同じです。次に "プリンターニ　シュツリョク　シマスカ？　Y/N" の表示に答えます。画面のスクロールは、スペースキーを押している間は、止めることができます。もし、途中で逆アセンブラーをやめたくなったら、サブコマンドを利用してください。

5 サブコマンド(ファンクションキーを押せばOKです)

[F1]　Assembler
アセンブラーになります。

[F2]　Disassembler
逆アセンブラーになります。

[F3]　Save
マシン語のセーブをします。ただし、このT.A.D.は、ソースリストのセーブはできません。

[F4]　Load
マシン語をロードします。ロードしたいファイル名を入力してください。

[F5]　Call
マシン語をコールします。コールするアドレスを入力すれば、コールされます（コールする前に、セーブしておいたほうがいいと思います）。

[F6]　End
アセンブラーおよび逆アセンブラーを終了します。

[F7]　Character
文字をアスキーコードに直して、RAMに書きこみます。

文字を書きこむ先頭アドレスと、文字または文章などを入力してください。

[F8] Calculate

10進数または2進数を16進数に変換します。

[F9] Address

アドレスを変更します。スタートアドレスとエンドアドレスを入力してください。

[F10] Dump list

マシン語のダンプリストを表示します。ダンプするスタートアドレスとエンドアドレスを入力してください。

キー入力中（アドレスやニーモニック入力中）にこの機能を使いたかったら、使いたいコマンドのファンクションキーを押してから、リターンキーを押してください。

6 その他

(1) 変換について

このプログラムでは、データと入力したニーモニックを比較できるように、変換を行っています。変換のパターンは2つあります。

〈カンマ（,）をピリオド（.）に変換する〉

これは、データ内でカンマを使うことができないためです。ダブルクォーテーションマークで囲めばいいのですが、そうするとかなりめんどうになるので、この方法にしました。　例：LD A,B → LD A.B

〈16進数を、あるパターンに直す〉

これは、4つのパターンがあります。

①16ビット　LD (B000H),A → LD (zNNNH).A
②8ビット　LD A,05H → LD A.nNH
③相対ジャンプ　JR NZ,B000H→JR NZ.eEEEH
④IX,IYレジスター　LD A,(IX+05H)→LD A.(IX+dDH)

(2) データ

データの格納方法は2つあります。

①ニーモニックとマシン語の対応が続いているとき（昇順、0,1,2,3……）は、そのままニーモニックだけです。
例：NOP,LD BC.zNNNH,LD (BC).A…

②ニーモニックとマシン語の対応が続いていないとき（0,5,18,15……）は、マシン語、ニーモニックの順でデータに入っています。　例：09,ADD IX.BC,19,ADD IX.DE,…

プログラムリスト

```
1000 '
1010 '                    T.A.D.
1020 '
1030 '         (Tiny Assembler & Disassembler)
1040 '
1050 '                  By I.Tsuchihira
1060 '
1070 '
1080 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:CLS:CLEAR ,&HBFFF
1090 IF INP(10)<>127 THEN PRINT "CAPSｷｰﾜ ﾛｯｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":GOTO 1090
1100 IF INP(8)=223 THEN PRINT "ｶﾅｷｰﾜ ﾊｽﾞｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":GOTO 1100
1110 '
1120 '----- MOVE -----
1130 CLS:PRINT "ﾃﾞｰﾀﾄ ﾏｼﾝｺﾞﾜ RAMﾆ ﾃﾝｿｳ ｼﾏｽｶ? Y/N";
1140 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1140
1150 IF A$<>"Y" THEN 1340
1160 CLS:PRINT "ｽｺｼ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ。"
1170 AD=&HC000:RESTORE *DA:FOR I=0 TO 255:READ A$
1180 FOR J=1 TO LEN(A$):POKE AD,ASC(MID$(A$,J,1)):AD=AD+1:NEXT
1190 POKE AD,0:AD=AD+1:NEXT
1200 PRINT "E";
1210 AD=&HC800:RESTORE *CB:FOR I=0 TO 64:READ A$
1220 FOR J=1 TO LEN(A$):POKE AD,ASC(MID$(A$,J,1)):AD=AD+1:NEXT
1230 POKE AD,0:AD=AD+1:NEXT
1240 PRINT "N";
1250 RESTORE *ML
1260 FOR I=&HCA00 TO &HCA5F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1270 FOR I=&HCB00 TO &HCB3F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1280 FOR I=&HD500 TO &HD51F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1290 FOR I=&HF240 TO &HF25F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1300 PRINT "D"
1310 CAD=&HD500:CALL CAD
1320 '
1330 '----- START -----
1340 CLS:INPUT "Clear address :",CL$:CLEAR ,VAL("&H"+CL$)
1350 KEY ON:ON KEY GOSUB *AS,*DI,*SA,*LO,*CA,*EN,*CR,*CG,*AD,*DU
1360 STOP ON:ON STOP GOSUB 3610:POKE &HF233,0
1370 CONSOLE ,,0:KEY 1,"Assembler":KEY 2,"Disassemble":KEY 3,"Save"
1380 KEY 4,"Load":KEY 5,"Call":KEY 6,"End":KEY 7,"Character"
1390 KEY 8,"Calculate":KEY 9,"Address":KEY 10,"Dump list":CONSOLE ,,1
1400 '
1410 DEFINT A-Z:DIM OB$(4),B$(3),NE$(3),RE$(8):DEF FNV(OB$)=VAL("&H"+OB$)
1420 DEF FNP$(OB)=RIGHT$("0"+HEX$(OB),2):DEF FNPA$(AD)=RIGHT$("000"+HEX$(AD),4)
```

238 長老の話では、ブラック・ドラゴンから預かった〈魔法の黒石〉は、すぐに何者かに奪われてしまい、急いで君を雇ったのだそうだ。そして、次には自分がねらわれるだろうと考え、大きな水たまりをつくって解けたように見せかけ、今まで隠れていたのだった。君はアイス・ジャイアントの無責任な行為に腹を立てながら捜査を続けた。278へ進め。

```
1430 RESTORE:FOR I=1 TO 3:READ NE$(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:READ RE$(I):NEXT
1440 '
1450 '----- CHOICE -----
1460 *SY
1470 IF INKEY$<>"" THEN 1470
1480 COLOR 7:PRINT:PRINT "[1]..Assembler  [2]..Disassembler"
1490 PRINT:PRINT TAB(21);"Select No.";:A$=INPUT$(1)
1500 IF A$<>"1" AND A$<>"2" THEN 1480
1510 CLS:IF A$="2" THEN GOSUB *DI ELSE GOSUB *AS
1520 '
1530 '----- DISASSEMBLER -----
1540 '
1550 *DI
1560 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25:COLOR 7:CLS:CONSOLE 3,25:W=2:HELP OFF
1570 LOCATE 30,0:PRINT "Z-80 Disassembler."
1580 LOCATE 20,2:PRINT "Line   Add.  Object      Source"
1590 COLOR@(20,2)-(24,2),6:COLOR@(27,2)-(31,2),4:COLOR@(33,2)-(39,2),5
1600 CC=1:GOSUB *AD:PRINT "ﾌﾟﾘﾝﾀｰﾆ ｼｭﾂﾘｮｸ ｼﾏｽｶ? Y/N ";:OU$=INPUT$(1):PRINT
1610 CLS:OU=0:IF OU$="Y" THEN OU=1:LPRINT:LPRINT
1620 IF OU=1 THEN LPRINT TAB(30);"Z-80 Disassembler."
1630 IF OU=1 THEN LPRINT TAB(20);"Line   Add.  Object      Source"
1640 '
1650 '----- SEARCH -----
1660 *ST
1670 OB=PEEK(AD):A$="":B$=FNPA$(AD):C$=FNP$(OB):NAD=&HF220:POKE &HF24A,&H5B
1680 IF OB=0 THEN A$="NOP":GOTO *PR
1690 IF OB=&HCB THEN 1780
1700 IF OB=&HDD THEN 1870
1710 IF OB=&HFD THEN 1870
1720 IF OB=&HED THEN 1970
1730 '
1740 POKE &HF230,OB:POKE &HF234,&H50:CAD=&HF240:CALL CAD
1750 PA=PEEK(NAD):IF PA=0 THEN *HE
1760 A$=A$+CHR$(PA):NAD=NAD+1:GOTO 1750
1770 '
1780 AD=AD+1:OB=PEEK(AD):C$=C$+" "+FNP$(OB)
1790 IF OB=0 THEN A$="RLC B":GOTO *PR
1800 IF OB>&H3F THEN 1840
1810 POKE &HF230,OB:POKE &HF234,&H58:CAD=&HF240:CALL CAD
1820 PA=PEEK(NAD):IF PA=0 THEN *PR
1830 A$=A$+CHR$(PA):NAD=NAD+1:GOTO 1820
1840 A1=INT(OB/&H40):A2=INT((OB-A1*&H40)/8):A3=OB-A1*&H40-A2*8+1
1850 A$=NE$(A1)+STR$(A2)+","+RE$(A3):GOTO *PR
1860 '
1870 DD$="":AD=AD+1:OB=PEEK(AD):BB$=FNP$(OB):FF=0:IF BB$="CB" THEN 1920
1880 RESTORE *DD:FOR I=1 TO 39:READ A1$,A$
1890 IF BB$=A1$ THEN I=39
1900 NEXT:C$=C$+" "+BB$:GOTO *HE
1910 '
1920 AD=AD+1:OB=PEEK(AD):DD$=FNP$(OB):C$=C$+" CB "+DD$:AD=AD+1:OB=PEEK(AD)
1930 RESTORE *D2:FOR I=&H6 TO OB STEP 8:IF I=&H36 THEN I=&H3E
1940 READ A$:NEXT
1950 C$=C$+" "+FNP$(OB):GOTO *HE
1960 '
1970 RESTORE *ED:AD=AD+1:OB=PEEK(AD):FOR I=1 TO 56:READ A1$,A$
1980 IF OB=FNV(A1$) THEN I=57
1990 NEXT:C$=C$+" "+FNP$(OB)
2000 '
2010 '----- CHANGE -----
2020 *HE
2030 IF LEFT$(C$,2)="FD" THEN MID$(A$,INSTR(A$,"IX"),2)="IY"
2040 CO=INSTR(A$,"."):IF CO>0 THEN MID$(A$,CO,1)=","
2050 C1=INSTR(A$,"d")
2060 C2=INSTR(A$,"n")
2070 C3=INSTR(A$,"z")
2080 C4=INSTR(A$,"e")
2090 IF C1+C2+C3+C4>0 THEN *CH
2100 '
2110 '----- PRINT -----
2120 *PR
2130 C$=LEFT$(C$+"          ",12)
2140 PRINT TAB(20);:COLOR 6:PRINT USING "####";CC;
2150 COLOR 4:PRINT "   ";B$;:COLOR 5:PRINT "  ";C$;:COLOR 7:PRINT A$
2160 IF INP(9)<255 THEN 2160
2170 IF OU=0 THEN 2200
2180 LPRINT TAB(20);:LPRINT USING "####";CC;
2190 LPRINT "   ";B$;"  ";C$;A$
```

リスト続く

```
2200 AD=AD+1:CC=CC+1:IF AD>EN THEN RETURN *SY ELSE *ST
2210 '
2220 '----- CHANGE 2 -----
2230 *CH
2240 IF C1>0 AND DD$<>"" THEN MID$(A$,C1,2)=DD$:GOTO 2260
2250 IF C1>0 THEN AD=AD+1:DD$=FNP$(PEEK(AD)):C$=C$+" "+DD$:MID$(A$,C1,2)=DD$
2260 IF C2>0 THEN AD=AD+1:LL$=FNP$(PEEK(AD)):MID$(A$,C2,2)=LL$:C$=C$+" "+LL$
2270 IF C3>0 THEN AD=AD+1:RR$=FNP$(PEEK(AD)):AD=AD+1:LL$=FNP$(PEEK(AD)):MID$(A$,
C3,4)=LL$+RR$:C$=C$+" "+RR$+" "+LL$
2280 IF C4=0 THEN *PR
2290 B=1:AD=AD+1:AA=PEEK(AD):C$=C$+" "+FNP$(AA):AA=AA+2
2300 IF AA>=128 THEN AA=128-(AA-128):B=-1
2310 MID$(A$,C4,4)=FNPA$(AD-1+AA*B):GOTO *PR
2320 '
2330 '----- ASSEMBLER ----
2340 '
2350 *AS
2360 CONSOLE 0,25:COLOR 7:CLS:CONSOLE 1,25:W=1
2370 ON HELP GOSUB *SU:HELP ON
2380 LOCATE 32,0:PRINT "Z-80 Assembler.":GOSUB *AD
2390 *CO
2400 PRINT TAB(15);FNPA$(AD);"H :";:LINE INPUT CO$:IF CO$="" THEN 2400
2410 IF LEFT$(CO$,4)="ADD." THEN AD=VAL("&H"+MID$(CO$,6,4)):GOTO 2400
2420 IF CO$="B" THEN AD=AD-1:GOTO 2400
2430 IF CO$="F" THEN AD=AD+1:GOTO 2400
2440 FL=0:F2=0:F3=0:F4=0:F5=0:B$(1)="":B$(2)="":B$(3)="":PC=0
2450 FOR I=1 TO 4:OB$(I)="":NEXT
2460 IF CO$="RST 38H" THEN OB$(1)="FF":GOTO *PU
2470 IF LEFT$(CO$,3)="RST" THEN 2740
2480 '
2490 '----- CHANGE -----
2500 IN=INSTR(CO$,","):IF IN>0 THEN MID$(CO$,IN,1)="."
2510 IF INSTR(CO$,"H")=0 THEN 2700
2520 L=LEN(CO$):FOR I=1 TO L:A$=MID$(CO$,I,1):AA=ASC(A$)
2530 IF (AA>64 AND AA<71) OR (AA>47 AND AA<58) THEN F2=1 ELSE F2=0
2540 IF FL=2 AND F2=0 AND A$="H" THEN GOSUB *MA
2550 IF FL=4 AND F2=0 AND A$="H" THEN GOSUB *MA
2560 IF F2=0 THEN FL=0
2570 IF F2=1 AND FL=0 THEN F3=I
2580 IF F2=1 THEN FL=FL+1
2590 NEXT:GOTO 2700
2600 *MA
2610 IF F3=INSTR(CO$,"+")+1 THEN F5=1
2620 IF FL=2 THEN F4=1:IF F5=1 THEN B$="dD" ELSE B$="nN"
2630 IF FL=4 THEN F4=1:L$=LEFT$(CO$,2):IF L$="JR" OR L$="DJ" THEN B$="eEEE" ELSE
 B$="zNNN"
2640 IF F4=1 THEN KE$=MID$(CO$,F3,FL):MID$(CO$,F3,FL)=B$:PC=PC+1
2650 IF F4=1 THEN KE$(PC)=KE$:B$(PC)=B$
2660 F4=0:F5=0
2670 RETURN
2680 '
2690 '----- SEARCH -----
2700 IX=INSTR(CO$,"IX"):IY=INSTR(CO$,"IY")
2710 IF IX+IY>0 THEN 2950
2720 L$=LEFT$(CO$,3):IF L$="BIT" OR L$="RES" OR L$="SET" THEN 2900
2730 '
2740 SD=&HF220:FOR I=1 TO LEN(CO$):POKE SD,ASC(MID$(CO$,I,1)):SD=SD+1
2750 NEXT:POKE SD,0:POKE &HF230,LEN(CO$):POKE &HF231,0:POKE &HF232,0
2760 POKE &HF24A,&H5A:POKE &HF234,&H50:CAD=&HF240:CALL CAD
2770 P=PEEK(&HF232):IF P=0 THEN 2800
2780 OB$(1)=FNP$(PEEK(&HF231)):GOTO *RE
2790 '
2800 POKE SD,0:POKE &HF230,LEN(CO$):POKE &HF231,0:POKE &HF232,0
2810 POKE &HF24A,&H5A:POKE &HF234,&H58:CAD=&HF240:CALL CAD
2820 P=PEEK(&HF232):IF P=0 THEN 2850
2830 OB$(1)="CB":OB$(2)=FNP$(PEEK(&HF231)):GOTO *PU
2840 '
2850 RESTORE *ED
2860 FOR I=1 TO 56:READ A1$,A$
2870 IF A$=CO$ THEN OB$(1)="ED":OB$(2)=A1$:I=57
2880 NEXT:IF OB$(1)<>"" THEN *RE ELSE 3070
2890 '
2900 C1=INSTR("BRS",LEFT$(L$,1))-1:C2=INSTR(CO$,".")-1
2910 C3=VAL(MID$(CO$,C2,1)):R$=RIGHT$(CO$,1):FOR I=1 TO 8
2920 IF R$=RIGHT$(RE$(I),1) THEN C4=I-1:I=8
2930 NEXT:OB$(1)="CB":OB$(2)=FNP$(C1*&H40+C3*8+C4+&H40):GOTO *PU
2940 '
```

```
2950 OO$="DD":IF IY>0 THEN MID$(CO$,IY,2)="IY":OO$="FD"
2960 RESTORE *DD
2970 FOR I=1 TO 39:READ A1$,A$
2980 IF A$=CO$ THEN OB$(1)=OO$:OB$(2)=A1$
2990 NEXT:IF IY>0 THEN MID$(CO$,IY,2)="IX"
3000 IF OB$(1)<>"" THEN *RE
3010 '
3020 RESTORE *D2
3030 FOR I=&H6 TO &HFE STEP 8:READ A$:IF I=&H36 THEN I=&H3E
3040 IF A$=CO$ THEN OB$(1)=OO$:OB$(2)="CB":OB$(4)=FNP$(I):I=&HFE
3050 NEXT:IF IY>0 THEN MID$(CO$,IY,2)="IY"
3060 '
3070 IF OB$(1)="" THEN COLOR 2:PRINT TAB(22);"Error.":COLOR 7:GOTO *CO
3080 '
3090 '----- CHANGE 2 -----
3100 *RE
3110 FOR I=1 TO PC:B$=B$(I):KE$=KE$(I)
3120 IF B$="nN" AND IX+IY>0 THEN OB$(4)=KE$:GOTO 3190
3130 IF B$="nN" THEN OB$(2)=KE$
3140 IF B$="dD" THEN OB$(3)=KE$
3150 IF B$="zNNN" AND OB$(1)="DD" THEN OB$(3)=RIGHT$(KE$,2):OB$(4)=LEFT$(KE$,2)
3160 IF B$="zNNN" AND OB$(1)="FD" THEN OB$(3)=RIGHT$(KE$,2):OB$(4)=LEFT$(KE$,2)
3170 IF B$="zNNN" AND OB$(4)="" THEN OB$(2)=RIGHT$(KE$,2):OB$(3)=LEFT$(KE$,2)
3180 IF B$="eEEE" THEN OB$(2)=FNP$(FNV(KE$)-AD-2)
3190 NEXT
3200 '
3210 '----- PRINT -----
3220 *PU
3230 COLOR 5:LOCATE 50,CSRLIN-1:PRINT FNPA$(AD);
3240 FOR I=1 TO 4
3250 IF OB$(I)<>"" THEN POKE AD,FNV(OB$(I)):PRINT " ";OB$(I);:AD=AD+1
3260 NEXT:PRINT:COLOR 7:IF AD=>EN THEN PRINT "End.":RETURN *SY ELSE *CO
3270 '
3280 '----- SUB COMMAND -----
3290 '
3300 '
3310 '----- SAVE -----
3320 *SA
3330 COLOR 6:PRINT:PRINT "Save (object program)"::COLOR 7
3340 PRINT "      Sure Y/N ";:A$=INPUT$(1):PRINT:IF A$="N" THEN RETURN
3350 PRINT "Start address :";ST$:EN=AD
3360 PRINT "  End address :";HEX$(EN)
3370 PRINT "      Sure Y/N ";:A$=INPUT$(1):PRINT:IF A$<>"N" THEN 3400
3380 INPUT "Start address :",ST$:ST=FNV(ST$)
3390 INPUT "  End address :",EN$:EN=FNV(EN$):GOTO 3370
3400 INPUT "File name :",FI$:BSAVE FI$,ST,EN-ST+1
3410 COLOR 6:PRINT "Complated.":COLOR 7:RETURN
3420 '
3430 '----- LOAD -----
3440 *LO
3450 COLOR 6:PRINT:PRINT "Load (object program)":COLOR 7
3460 PRINT "      Sure Y/N ";:A$=INPUT$(1):PRINT:IF A$="N" THEN RETURN
3470 COLOR 5:FILES:COLOR 7:INPUT "File name :",FI$:BLOAD FI$
3480 COLOR 6:PRINT "Complated.":COLOR 7:RETURN
3490 '
3500 '----- CALL -----
3510 *CA
3520 COLOR 6:PRINT:PRINT "Call (object program)":COLOR 7
3530 PRINT "      Sure Y/N ";:A$=INPUT$(1):PRINT:IF A$="N" THEN RETURN
3540 INPUT "Start address :",CA$:CA=FNV(CA$):CALL CA
3550 COLOR 6:PRINT "End of job.":COLOR 7:RETURN
3560 '
3570 '----- END -----
3580 *EN
3590 COLOR 6:PRINT:PRINT "End (T.A.D.)":COLOR 7
3600 PRINT "      Sure Y/N ";:A$=INPUT$(1):PRINT:IF A$="N" THEN RETURN
3610 CONSOLE ,,0:KEY OFF:CR$=CHR$(13):DU$=CHR$(&H22)
3620 KEY 1,"load "+DU$:KEY 2,"auto ":KEY 3,"go to ":KEY 4,"list "
3630 KEY 5,"run"+CR$:KEY 6,"save "+DU$:KEY 7,"key ":KEY 8,"print "
3640 KEY 9,"edit ."+CR$:KEY 10,"cont"+CR$:CONSOLE 0,25,1:END
3650 '
3660 '----- CHARACTER -----
3670 *CR
3680 COLOR 6:PRINT:PRINT "Input characters.":COLOR 7
3690 INPUT "Start address :",CD$:CD=FNV(CD$)
3700 INPUT "Characters :",CH$:COLOR 4:PRINT CD$;:COLOR 5
3710 FOR I=1 TO LEN(CH$):AS=ASC(MID$(CH$,I,1))
```

リスト続く

君はウィレム・ザ・ブラックが教えてくれたグリーン・スネークに会いに行こうとしたが、人間の姿で近づかないほうがいいという忠告を思い出した。何か別の姿に変装するなら221へ、このままの姿で行くなら246へ進め。

```
3720 POKE CD,AS:CD=CD+1:PRINT "  ";FNP$(AS);:NEXT
3730 COLOR 4:PRINT "  ";FNPA$(CD):COLOR 7:RETURN
3740 '
3750 '----- 10>16 / 2>16 -----
3760 *CG
3770 COLOR 6:PRINT:PRINT "Calculate 10>16   2>16":COLOR 7
3780 PRINT "[1]..10>16  [2]..2>16";:A$=INPUT$(1):PRINT
3790 IF A$="1" THEN INPUT "10:",A:PRINT "16:";FNP$(A):RETURN
3800 INPUT "2:",BI$:K=0:J=LEN(BI$):FOR I=J TO 1 STEP -1
3810 IF MID$(BI$,I,1)="1" THEN K=K+2^(J-I)
3820 NEXT:PRINT "16:";FNP$(K):RETURN
3830 '
3840 '----- ADDRESS -----
3850 *AD
3860 INPUT "Start address :",ST$:ST=FNV(ST$)
3870 INPUT "  End address :",EN$:EN=FNV(EN$)
3880 CLS:AD=ST:CC=1:RETURN
3890 '
3900 '----- DUMP LIST -----
3910 *DU
3920 COLOR 6:PRINT:PRINT "Dump list.":COLOR 7
3930 INPUT "Start address :",S$:S=FNV(S$)
3940 INPUT "  End address :",EN$:EN=FNV(EN$)
3950 LOCATE 0,23:FOR I=S TO EN STEP 16:PRINT FNPA$(I);"  ";
3960 X=6:XX=60:FOR J=I TO I+16:PE=PEEK(J)
3970 LOCATE X,23:PRINT FNP$(PE);
3980 LOCATE XX,23:IF PE>&H21 THEN PRINT CHR$(PE); ELSE PRINT " ";
3990 X=X+3:XX=XX+1:NEXT:PRINT:NEXT
4000 RETURN
4010 '
4020 '----- HELP -----
4030 *SU
4040 COLOR 6:PRINT TAB(22);"ADD. nnnnH...ADDRESS"
4050 PRINT TAB(22);"F.............ADDRESS +1"
4060 PRINT TAB(22);"B.............ADDRESS -1"
4070 COLOR 7:RETURN 2400
4080 '
4090 '----- DATA -----
4100 '
4110 DATA BIT,RES,SET,B,C,D,E,H,L,(HL),A
4120 *DA
4130 DATA NOP,LD BC.zNNNH,LD (BC).A,INC BC,INC B,DEC B,LD B.nNH
4140 DATA RLCA,EX AF.AF',ADD HL.BC,LD A.(BC),DEC BC,INC C,DEC C
4150 DATA LD C.nNH,RRCA,DJNZ eEEEH,LD DE.zNNNH,LD (DE).A,INC DE,INC D,DEC D
4160 DATA LD D.nNH,RLA,JR eEEEH,ADD HL.DE,LD A.(DE),DEC DE,INC E,DEC E
4170 DATA LD E.nNH,RRA,JR NZ.eEEEH,LD HL.zNNNH,LD (zNNNH).HL,INC HL,INC H,DEC H
4180 DATA LD H.nNH,DAA,JR Z.eEEEH,ADD HL.HL,LD HL.(zNNNH),DEC HL,INC L,DEC L
4190 DATA LD L.nNH,CPL,JR NC.eEEEH,LD SP.zNNNH,LD (zNNNH).A,INC SP,INC (HL)
4200 DATA DEC (HL),LD (HL).nNH,SCF,JR C.eEEEH,ADD HL.SP,LD A.(zNNNH),DEC SP
4210 DATA INC A,DEC A,LD A.nNH,CCF,LD B.B,LD B.C,LD B.D,LD B.E,LD B.H
4220 DATA LD B.L,LD B.(HL),LD B.A,LD C.B,LD C.C,LD C.D,LD C.E,LD C.H
4230 DATA LD C.L,LD C.(HL),LD C.A,LD D.B,LD D.C,LD D.D,LD D.E,LD D.H
4240 DATA LD D.L,LD D.(HL),LD D.A,LD E.B,LD E.C,LD E.D,LD E.E,LD E.H
4250 DATA LD E.L,LD E.(HL),LD E.A,LD H.B,LD H.C,LD H.D,LD H.E,LD H.H
4260 DATA LD H.L,LD H.(HL),LD H.A,LD L.B,LD L.C,LD L.D,LD L.E,LD L.H
4270 DATA LD L.L,LD L.(HL),LD L.A,LD (HL).B,LD (HL).C,LD (HL).D
4280 DATA LD (HL).E,LD (HL).H,LD (HL).L,HALT,LD (HL).A,LD A.B
4290 DATA LD A.C,LD A.D,LD A.E,LD A.H,LD A.L,LD A.(HL),LD A.A,ADD A.B
4300 DATA ADD A.C,ADD A.D,ADD A.E,ADD A.H,ADD A.L,ADD A.(HL),ADD A.A
4310 DATA ADC A.B,ADC A.C,ADC A.D,ADC A.E,ADC A.H,ADC A.L,ADC A.(HL),ADC A.A
4320 DATA SUB B,SUB C,SUB D,SUB E,SUB H,SUB L,SUB (HL),SUB A
4330 DATA SBC A.B,SBC A.C,SBC A.D,SBC A.E,SBC A.H,SBC A.L,SBC A.(HL),SBC A.A
4340 DATA AND B,AND C,AND D,AND E,AND H,AND L,AND (HL),AND A
4350 DATA XOR B,XOR C,XOR D,XOR E,XOR H,XOR L,XOR (HL),XOR A
4360 DATA OR B,OR C,OR D,OR E,OR H,OR L,OR (HL),OR A
4370 DATA CP B,CP C,CP D,CP E,CP H,CP L,CP (HL),CP A
4380 DATA RET NZ,POP BC,JP NZ.zNNNH,JP zNNNH,CALL NZ.zNNNH,PUSH BC,ADD A.nNH
4390 DATA RST 00H,RET Z,RET,JP Z.zNNNH,P1,CALL Z.zNNNH,CALL zNNNH,ADC A.nNH
4400 DATA RST 08H,RET NC,POP DE,JP NC.zNNNH,OUT nNH.A,CALL NC.zNNNH
4410 DATA PUSH DE,SUB nNH,RST 10H,RET C,EXX,JP C.zNNNH,IN A.nNH,CALL C.zNNNH
4420 DATA P2,SBC A.nNH,RST 18H,RET PO,POP HL,JP PO.zNNNH,EX (SP).HL
4430 DATA CALL PO.zNNNH,PUSH HL,AND nNH,RST 20H,RET PE,JP (HL),JP PE.zNNNH
4440 DATA EX DE.HL,CALL PE.zNNNH,P3,XOR nNH,RST 28H,RET P,POP AF,JP P.zNNNH
4450 DATA DI,CALL P.zNNNH,PUSH AF,OR nNH,RST 30H,RET M,LD SP.HL
4460 DATA JP M.zNNNH,EI,CALL M.zNNNH,P4,CP nNH,RST 38H
4470 *CB
4480 DATA RLC B,RLC C,RLC D,RLC E,RLC H,RLC L,RLC (HL),RLC A
```

242

君はグリーン・スネークの誘いを丁重に断ると洞窟から出ようとした。しかし、グリーン・スネークは君の行く手をさえぎり、襲いかかってきた。グリーン・スネークの攻撃力は9、防御力は10、生命力は15である。グリーン・スネークをたおしたら267へ進め。負けたら181へ進め。

```
4490 DATA RRC B,RRC C,RRC D,RRC E,RRC H,RRC L,RRC (HL),RRC A
4500 DATA RL B,RL C,RL D,RL E,RL H,RL L,RL (HL),RL A
4510 DATA RR B,RR C,RR D,RR E,RR H,RR L,RR (HL),RR A
4520 DATA SLA B,SLA C,SLA D,SLA E,SLA H,SLA L,SLA (HL),SLA A
4530 DATA SRA B,SRA C,SRA D,SRA E,SRA H,SRA L,SRA (HL),SRA A,@,@,@,@,@,@,@,@
4540 DATA SRL B,SRL C,SRL D,SRL E,SRL H,SRL L,SRL (HL),SRL A
4550 *DD
4560 DATA 09,ADD IX.BC,19,ADD IX.DE,21,LD IX.zNNNH,22,LD (zNNNH).IX
4570 DATA 23,INC IX,29,ADD IX.IX,2A,LD IX.(zNNNH),2B,DEC IX,34,INC (IX+dDH)
4580 DATA 35,DEC (IX+dDH),36,LD (IX+dDH).nNH,39,ADD IX.SP,46,LD B.(IX+dDH)
4590 DATA 4E,LD C.(IX+dDH),56,LD D.(IX+dDH),5E,LD E.(IX+dDH),66,LD H.(IX+dDH)
4600 DATA 6E,LD L.(IX+dDH),70,LD (IX+dDH).B,71,LD (IX+dDH).C,72,LD (IX+dDH).D
4610 DATA 73,LD (IX+dDH).E,74,LD (IX+dDH).H,75,LD (IX+dDH).L,77,LD (IX+dDH).A
4620 DATA 7E,LD A.(IX+dDH),86,ADD A.(IX+dDH),8E,ADC A.(IX+dDH),96,SUB (IX+dDH)
4630 DATA 9E,SBC A.(IX+dDH),A6,AND (IX+dDH),AE,XOR (IX+dDH),B6,OR (IX+dDH),BE
4640 DATA CP (IX+dDH),E1,POP IX,E3,EX (SP).IX,E5,PUSH IX,E9,JP (IX),F9,LD SP.IX
4650 *D2
4660 DATA RLC (IX+dDH),RRC (IX+dDH),RL (IX+dDH),RR (IX+dDH),SLA (IX+dDH)
4670 DATA SRA (IX+dDH),SRL (IX+dDH),BIT 0.(IX+dDH),BIT 1.(IX+dDH)
4680 DATA BIT 2.(IX+dDH),BIT 3.(IX+dDH),BIT 4.(IX+dDH),BIT 5.(IX+dDH)
4690 DATA BIT 6.(IX+dDH),BIT 7.(IX+dDH),RES 0.(IX+dDH),RES 1.(IX+dDH)
4700 DATA RES 2.(IX+dDH),RES 3.(IX+dDH),RES 4.(IX+dDH),RES 5.(IX+dDH)
4710 DATA RES 6.(IX+dDH),RES 7.(IX+dDH),SET 0.(IX+dDH),SET 1.(IX+dDH)
4720 DATA SET 2.(IX+dDH),SET 3.(IX+dDH),SET 4.(IX+dDH),SET 5.(IX+dDH)
4730 DATA SET 6.(IX+dDH),SET 7.(IX+dDH)
4740 *ED
4750 DATA 40,IN B.(C),41,OUT (C).B,42,SBC HL.BC,43,LD (zNNNH).BC
4760 DATA 44,NEG,45,RETN,46,IM 0,47,LD LA,48,IN C.(C),49,OUT (C).C
4770 DATA 4A,ADC HL.BC,4B,LD BC.(zNNNH),4D,RETI,4F,LD R.A,50,IN D.(C)
4780 DATA 51,OUT (C).D,52,SBC HL.DE,53,LD (zNNNH).DE,56,IM 1
4790 DATA 57,LD A.I,58,IN E.(C),59,OUT (C).E,5A,ADC HL.DE,5B,LD DE.(zNNNH)
4800 DATA 5E,IM 2,5F,LD A.R,60,IN H.(C),61,OUT (C).H,62,SBC HL.HL
4810 DATA 67,RRD,68,IN L.(C),69,OUT (C).L,6A,ADC HL.HL,6F,RLD
4820 DATA 72,SBC HL.SP,73,LD (zNNNH).SP,78,IN A.(C),79,OUT (C).A
4830 DATA 7A,ADC HL.SP,7B,LD SP.(zNNNH),A0,LDI,A1,CPI,A2,INI,A3,OUTI
4840 DATA A8,LDD,A9,CPD,AA,IND,AB,OUTD,B0,LDIR,B1,CPIR,B2,INIR,B3,OTIR
4850 DATA B8,LDDR,B9,CPDR,BA,INDR,BB,OTDR
4860 '
4870 '----- MACHINE LANGUAGE -----
4880 '
4890 '
4900 '----- SEARCH (ASSEMBLER) -----
4910 *ML
4920 DATA 2A,33,F2,16,FF,01,20,F2,D5,16,00,0A,5E,03,23,1C
4930 DATA 1D,28,3D,BB,20,0A,14,3A,30,F2,BA,28,13,18,EC,00
4940 DATA 5E,3E,00,23,BB,28,29,18,F7,00,00,00,00,00,00,00
4950 DATA 5E,3E,00,BB,20,EA,3E,FF,D1,92,32,31,F2,3E,01,32
4960 DATA 32,F2,C3,4B,F2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
4970 DATA D1,15,20,B1,C3,4B,F2,00,00,00,00,00,00,00,00,00
4980 '
4990 '----- SEARCH (DISASSEMBLER) -----
5000 DATA 2A,33,F2,3A,30,F2,1E,00,47,CD,20,5B,10,FB,01,20
5010 DATA F2,7E,BB,28,1B,02,23,03,18,F7,00,00,00,00,00,00
5020 DATA 7E,23,BB,C8,18,FA,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
5030 DATA 3E,00,02,C3,4B,F2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
5040 '
5050 '----- MOVE  C000H > 5000H -----
5060 DATA F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,21,00,C0,01,00,10,11,00
5070 DATA 50,ED,B0,D3,5F,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
5080 '
5090 '----- CALL SUB ROUTINE -----
5100 DATA F3,3A,C2,E6,F6,02,D3,31,C3,00,5A,3A,C2,E6,E6,FD
5110 DATA D3,31,D3,5F,FB,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
5120 '
5130 '      ｼﾞﾂﾊ､ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾊ ｻｲｼｮ ALL BASICﾀﾞｯﾀﾉﾃﾞｽ｡
5140 '     ｼｶｼ ｱﾏﾘﾆﾓ ｵｿｲﾉﾃﾞ ASSEMBLERﾉ ｻｰﾁﾌﾞﾌﾟﾝﾉ ﾊﾝﾌﾞﾝｸﾗｲﾊ
5150 '     ﾏｼﾝｺﾞﾆ ｼﾏｼﾀ｡ｽﾍﾞﾃ ｳﾗRAMﾆ ﾃﾝｿｳｽﾙﾉﾃﾞ ﾒﾓﾘﾊ ﾄｸﾆ
5160 '     ｷﾆｼﾅｲﾃﾞ ｸﾀﾞｻｲ｡ｿﾚﾄ ﾏｼﾝｺﾞﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾗ ｼﾞｯｺｳｽﾙﾄｷﾊ
5170 '     ﾃﾞｨｽｸﾗ ﾇｲﾃ ｵｲﾀﾎｳｶﾞ ｲｲﾄ ｵﾓｲﾏｽ｡ﾜﾀｼﾊ ﾐｺﾞﾄﾆ ﾏｼﾝｺﾞｶﾞ
5180 '     ﾎﾞｳｿｳｼﾃ DISKﾉ FATｶﾞ ｺﾜﾚﾃｼﾏｲ ｿﾚﾗ ﾅｵｽﾀﾒﾆ DISKﾉ
5190 '     ﾕｰｻﾞｰﾘｮｳｲｷﾗ ｽﾍﾞﾃ ｼﾗﾍﾞﾃ FATﾗ ﾅｵｽﾄｲｳ､ﾄﾃﾂﾓﾅｲ ｺﾄﾗ
5200 '     ｺｶｲﾓ ｼﾀ ｹｲｹﾝｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡(BACK UPｼﾅｶｯﾀ ﾜﾀｼﾓ ﾜﾙｲｶﾞ..)
5210 '
5220 '                                        I.Tsuchihira
```

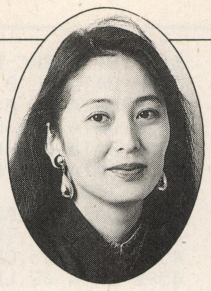
243

君はどうしても秘密結社に入りたいとくり返した。熱心な頼みにグリーン・スネークもやっと君を信じたようだ。君を洞窟の奥へと案内した。206へ進め。

君はなんとかして秘密結社のことをさぐろうと、グリーン・スネークの洞窟へともどった。君は小さなネズミに化けると洞窟の中へ入った。洞窟の中を進むうちに、危険を感じて後ろをふり返った。大きな緑のヘビが君に襲いかかろうとしているではないか！　君は命からがら洞窟を飛び出した。だが、ヘビの牙で傷を負わされてしまった。生命力を3減らすこと。別の姿に変装して出直すしかあるまい。221へ進め。

この人 この本

『鏡の中の人間』の 如月小春さん



科学の最先端は哲学的です

早くも学生時代(東京女子大学哲学科)から、劇団・綺畸を主宰して注目され、現在はNOISEの代表として、演劇やパフォーマンスの作・演出を手がけている如月小春さん（1956年、東京生まれ）——。演劇が好きなパソコン族なら彼女の作・演出による「工場物語」、「DOLL」、「ISLAND」などを見たことがあるはずだ。

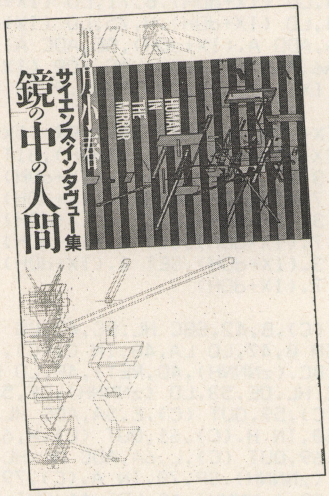
本書は、そんな如月さんの〝サイエンス・インタヴュー集〟だが、彼女が訪ねたのは、最先端の科学者ばかり4人。

「中高校時代には、理数系の学科が苦手だった」という如月さんには、いわば畑ちがいの人が相手なのに、意外なほどおもしろいのである。

「それは、私のお会いした先生方が、シロウトの私にも理解できるように、わかりやすく説明してくださったから。先生方のお話をうかがっていて、私自身がすごく楽しかったですもの」

その楽しさが読む側の心にも、自然に伝わってくるような本なのだ。

しかも興味深いのは、如月さんの「なぜなぜ質問」に答える先生方が、単に自分の専門分野のことだけでなく、もっと幅広く深い考察にもとづいて、「科学と人間」の問題を語っていることであろう。ロボット博士の吉川弘之さん（東京大学教授＝精密機械工学専攻）が、



▲如月小春著『鏡の中の人間——サイエンス・インタヴュー集』

（BNN　1200円）

「人間と同じような機械をつくろうと努力することによって、逆に人間とは何かが見えてくる」、「ロボットは人間の鏡なのです」

といえば、バイオ・コンピュータの専門家である甘利俊一さん(東京大学教授)も、次のように語っている。

「人間と同じような発想をする機械が技術的に可能になったとき、どこまで人間に似せたものをつくるかというのは問題ですよね。相手が人間だからこそ、話していておもしろいわけで、機械が相手ではバカバカしい。コンピュータがいったことにいちいち感激してたら、それこそ自閉的世界に閉じこめられてしまうでしょ」

ロボットやコンピュータが高度に発達してくると、これまで予想もできなかったようなことが起こり、そうなると「人間、いかに生きるべきか」ということが新しく問い直されることになろう。それはもう科学技術の問題というより、哲学や倫理学に近い問題である。

本書ではさらに、X線天文学のパイオニアとして知られる小田稔さん（前宇宙

めざせ！ 新・書斎人

▼山田祥平著『初心者のためのパソコン自由自在』

パソコン入門書というと、BASICがどうの、マシン語がこうのというものが多いが、この本はそうではない。パソコンを〝知的生産の道具〟として、どのように活用したらよいか——という問題だけにしぼって、要領よく解説されているのだ。

新・書斎人たる者は、自分でプログラムを作ろうなどとは考えず、役に立つソフトを買って活用すべし——と、じつに割り切った考え方をしているのである。

だから、紹介されているのも、ワープロソフトやデータベース、フロッピーディスクなどの活用法が中心。なかでも興味深いのは、「ひらめきをデジタル化する」、「断片的なアイデアをかき集める」といった調子で、知的生産の方法を紹介したところで、パソコンのじょうずな活用法が、初心者にもよくわかるだろう。

（主婦と生活社　980円）

超初心者のための本

▼田口みすず著『ビギン・ザ・98——マニュアルを読む前に読む本』

パソコンを購入すると、ごっついマニュアルが何冊もついてくるので、「うひゃあ、これを読まなきゃなんないの!?」と、悲鳴をあげる初心者が少なくない。しかも、そのマニュアルがややっこしいこと、読みにくいこと。たいていの初心者が、そこでつまずいてしまう。

本書はサブ・タイトルに「マニュアルを読む前に読む本」とあるように、難解なマニュアルの内容を超初心者向けに、わかりやすく解説したもの。これからパソコンを始めようかなどと思っている人が、パソコン・ショップへ行く前に、ひとまず読んでみるとよいだろう。パソコンにはどんな仕事ができるかとか、BASIC

君は人間の姿のまま、グリーンスネークのすむ洞窟を訪ねた。ところが入り口で、人間とは会えないと断られてしまった。出直して別のものに変装するなら221へ進め。

科学研究所長）や、細胞生化学の専門家である長野敬さん（自治医大教授）との対話も紹介されているが、こちらの内容もかなり哲学的。「宇宙には時間ゼロの世界がある」とか、「人間の存在そのものが不自然なのだ」といったことが語られているからである。

「生物学の歴史は、特別の存在であったはずの人間の権威を、どんどん剝奪する歴史だった」、「ダーウィンの人間イコール動物という方程式と、分子生物学の動物イコール物質という方程式を合わせると、人間イコール物質という図式ができあがる」（長野敬さん）

フーム。現代の人工頭脳やバイオテクノロジーの研究が、興味深くもおそろしいのは、人間が細かく解剖・究明され、その本質が明らかにされてゆくことであろう。ある意味でたいへんアジケナイ話であり、人間のものの見方や考え方だって、大きく変わってくるかもしれない。

「そういう意味で、科学技術の最先端のところは、哲学に近いんですよね」

そう語る如月さんが哲学科の出身であることも、この本をおもしろくした要因の一つ。彼女はまさに、先端科学者へのインタビュアーとして、最適の人だったともいえよう。

「私と同じような科学オンチのみなさんにぜひ読んでいただきたい」とは、本書の「あとがき」のことばだが、真実、そのような本である。

型破りなパソコン・ノベル

▼近藤龍太郎著『小説・アフター5のパソコン倶楽部』

女子短大を卒業後、ある医療機器メーカーに就職して、6カ月——。ようやく仕事に慣れてきた山口香里が、新しい難関に突き当たる。会社の仕事で、パソコンやワープロを使うことになったのだ。まったくの初心者なのに、困ってしまうわ……といったところから、この〝パソコン小説〟は始まる。そして、同じ会社のデザイン室に勤めている川西健二が、初心者の香里にもわかるように、パソコンの基礎を教えてくれるというのが、物語のあらすじである。

しかし、これが〝小説〟ですなどといったら、ホンモノの小説家が「プフッ！」と噴き出すだろう。パソコン・ノベルとは、じつに型破りな試みではあるけど、これはとても、小説と呼べるようなシロモノではない。

そのへんのところは、著者自身も認めていて、「もとより、小説家ではない私が、このような形式の文章を書くなどというのは、無謀というほかない」と、あとがきで断っている。ただ、無謀であるとは思いながら、あえてパソコン・ノベルという形をとったのは、「少しでも読みやすくしたかったからである」と……。

そうなのだ。この本はつまり〝小説仕立てのパソコン入門書〟なのである。パソコンとは何ぞやと、カタ苦しい解説をしたのでは、初心者がとっつきにくいけど、小説ふうになっていれば、少しは読みやすいのではと考えて、こんな書き方をしたというわけ。

小説ふうになっているぶんだけ、パソコンそのものの解説が、まどろっこしい感じもするけど、読みやすさの点ではバツグン。型破りな著者の試みはある程度、成功したといえるだろう。

（HBJ出版局　1200円）

の基本事項、MS-DOSのことなどが、簡潔に紹介されている。

逆説的にいえば、本書の内容が理解できないうちは、パソコンを買うのはまだ早いのかも。　（翔泳社　1500円）

パソコン時代の近未来

▼神一郎著『ラップトップパソコン——ビジネス革命最前線』

少しでも小さく軽く、しかも高性能にと、急速に発達してきたパソコン。今や持ち歩けるパソコン＝ラップトップ型まで登場する時代になった。

本書は、そんなラップトップ型パソコンが、ビジネスの世界はもとより、私たちの日常生活のすべてに、どのような変革と影響をもたらすかということを、わかりやすく解説したもの。「国際化時代の戦略ツール」、「ビジネススタイルの変容」、「海外出張ラップトップ通信実体験」などと、内容はいかにもビジネスマン向きだが、やがてはビジネス界に出てゆく学生たちにとっても、無縁な問題ではなかろう。

「主要ラップトップ・メーカーの戦略」や「知的PAの時代へ」などの章は、パソコン時代の近未来と21世紀社会のありようを考えるうえでも、なかなか示唆的といってよい。　（西東社　1300円）

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

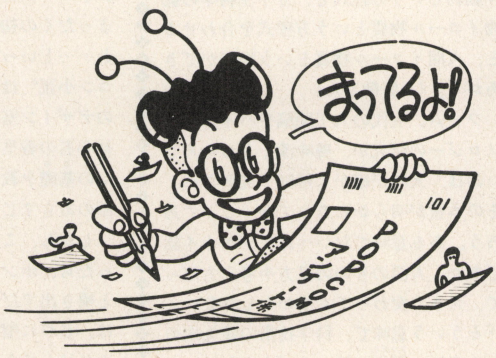
右のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは9月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について

読者ページにあるプレゼントコーナーへの応募の仕方が変わりました。

今までは、官製はがきに希望の品番と品名を書いて送っていただいておりましたが、この方法を改めます。添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきではないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。



■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に！　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■8月号、オリジナルプログラムのリストの一部にカスレがあったので、その部分を掲載します。

「闘技場」のBASICプログラムリスト（P.270）

```
1850 ……(X(J))*20+19, Y(J) ……
1860 ……STRING$(18, CHR$(254)) …
1870 ……K=0 TO 3 : IF V(K)=……
```

「CHECKER5」のBASICプログラムリスト（P.279）

```
840 …… AND Z(TA+1, YO,1)=1
THEN ……LOCATE 7, 22 : PRINT
W0$
850 GOTO 770
```

■8月号P.99「I LOVEアーケードゲーム」の記事中『リングの王者』のプロフィールのレスラー名に誤りがありました。正しくは、上からマウイ・モーラー、サン・アントニオ・スマッシャー、エル・コンドル、カミカゼ・ケン、サターン・II、ビッグ・フット・ジョー、コナン・ザ・グレート、アラン・ジ・エンパイヤーです。なお、コメント中、猪木は猪本、虎の穴は虎の鼻、ミル・マスカラスはミラクル・マスカラスです。

■8月号の『維新の嵐』（P.14）の記事で、……高知の町が3枚のマップから成っている……とあるのは2枚のあやまりです。

■5月号の「人気ソフト555本大プレゼント」当選者へのソフトの発送が事情により一部でおくれましたことをおわびいたします。

料金受取人払

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

郵便はがき

101-□□

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
（株）新企画社
POPCOM編集部
アンケート係（行）

郵便番号		電　話			年　齢
ご住所					
フリガナ			ご職業・学校学年		性　別
お名前					男・女
所有機種 周辺機器			最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌			ポプコムは定期購読していますか		定期購読しているときどき買うはじめて買った
今後買いたい機種・周辺機器			よく読む雑誌（マイコン誌以外）		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は					

（切手をはらずにお出しください）　9月号

キリトリ線

アンケート回答欄

今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①AVGより愛をこめて	3・2・1	㉒THE GAME MUSEUM	3・2・1
②超新作レビュー	3・2・1	㉓チャレンジ／絶叫マシン	3・2・1
③欄外アドベンチャーゲーム	3・2・1	㉔ダ・ビンチMSX$_2$完成間近	3・2・1
④同時進行レポート・イースII	3・2・1	㉕ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑤同時進行・ソーサリアン	3・2・1	㉖誌上RPG・サンダーロード	3・2・1
⑥こだわりレポート・維新の嵐	3・2・1	㉗テクノダム	3・2・1
⑦海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	㉘新刊図書紹介	3・2・1
⑧ソフトレーダー	3・2・1	㉙オリジナルプログラム	3・2・1
⑨ベストソフト30	3・2・1	㉚パソコン通信大博覧会	3・2・1
⑩ランダムファイル	3・2・1	㉛ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
⑪エンサイクロペディア光	3・2・1	㉜ニュー・ポプコミュニティ	3・2・1
⑫アマデウス	3・2・1	㉝CGカセットレーベル	3・2・1
⑬パソコン入門講座	3・2・1	㉞サバッシュハンドブック	3・2・1
⑭OH／地球ミュージック	3・2・1		
⑮ハンディーワープロ総チェック	3・2・1		
⑯入門者のための新Q&A	3・2・1		
⑰ソフトハウスエクスプレス	3・2・1		
⑱アイドル探検隊	3・2・1		
⑲I LOVE アーケードゲーム	3・2・1		
⑳今月のこれがイチバン	3・2・1		
㉑映画にもいろいろある	3・2・1		

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい・普通・悪い)

●希望プレゼントの品番・品名

(　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

〈キリトリ線〉

オリジナルプログラム

POPCOM

優秀賞

BELLE EPOQUE
X1シリーズ
248

VAMPIRE NEST
FM77AVシリーズ
264

TUG OF WAR
X68000
273

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、これとは別に〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年1回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1988年度の年間最優秀大賞は、1988年1月号〜1988年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナルプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
⑴タイトル、使用機種、使用言語
⑵ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
⑶プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
⑷プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
⑸住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

X1シリーズ(マニアタイプは要G-RAM)BASIC(CZ-8CB01Ver.1.0)

まさにちくたくバンバン

BELLE EPOQUE

優秀賞

248 長老に会いに行った君だったが、アイス・ジャイアントの谷は人影もなく、長老はどこに行ったのかゆくえ不明になっていた。さらにこのあたりを捜すなら175へ進め。しかたがないのでもどるなら237へ進むこと。

イラスト／ツトム・イサジ

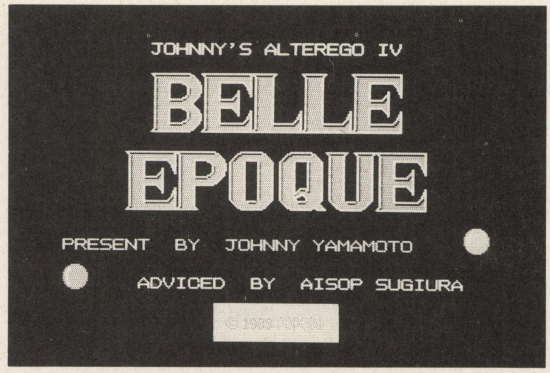
山本ジョニー昌平

ルール

このゲームは1枚の大きな板を4×5の20枚分に区切って使っています。その中の小さい板が1枚ぬけています。つまり、板が自由に移動できるわけです。その区切られた小さな板の1枚1枚に迷路が刻まれていて、迷路の形をいろいろと変えられる仕組みになっています。君は、迷路の中のレッドボールを板を動かして誘導し、星を全部とってください（むかしの『ちくたくバンバン』の時計をボールにかえたみたい）。そうするとゴールが現れ、ゴールにレッドボールを誘導すれば、面クリアになります。しかし迷路の中には、いろいろなしかけが待っています。

ゲームスタート

初めにメニュー画面が出ます。STARTかCONTINUEかを2、8で選んでスペースキーで決定してください。STARTだと1面から始まります。CONTINUEは、面をクリアしたときに表示されたパスワードを[2][8]で上下、[4][6]で左右に移動させて入力し、スペースキーで決定すると、途中から始めることができます。



これがタイトル！

キー操作

2：空いている部分の上のブロックを下に下げる。
4：空いている部分の右のブロックを左にずらす。
6：空いている部分の左のブロックを右にずらす。
8：空いている部分の下のブロックを上に上げる。

スペースキー：ボールをUターンさせる。これは、ピンチのときに有効であるが数に限りがある（画面の左下の矢印のようなものの数だけ）。

ジョイスティックにも対応しているので持っている人は、使用してみるのもいいでしょう。

ゲームの説明

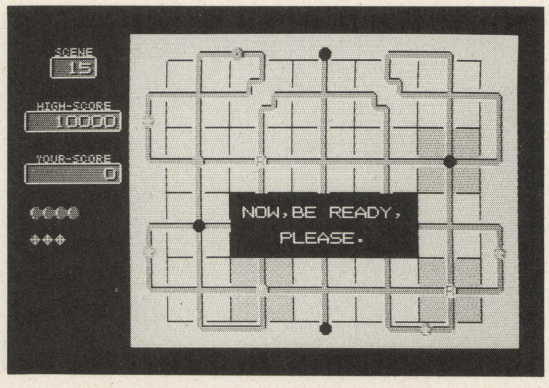
動かすことができるのは、水色のブロックだけです。黄緑のブロックは動かすことができません。

ゲームスタート時（READYの表示してあるとき）や、パスワードを表示しているときはポーズがかかっています。始めるときはスペースキーを押してください。

これがテクニック

基本的かつ最も有効な技は、ボールがのっているブロックを移動させることです。これはいろいろ応用できるのでやってみてください。

これを使わないとクリアできない面がたくさんあるので、早めに使えるようになりましょう（そんなにむずかしくないって）。



始まり、始まり……。

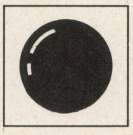
先に進めないあなたに――。

20面ではUターンをくり返し、左の通れるブロックを右に運ぶ時間をかせぎます。

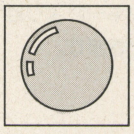
30面では星マークのとなりに穴があるのでレッドボールとパープルボールを捨て駒に使う。

全部で30面ですのでがんばってクリアしてください。

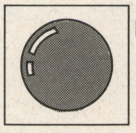
キャラクター紹介



▶レッド：
このボールがゴールに行くと、面クリアです。



▶ブルー：
レッドボールに当たることによって動き始めます。バンパーなどの得点はレッドボールの2倍です。



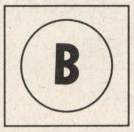
▶パープル：
ブルーボールに当たることによって動き始めます。バンパーなどの得点はレッドボールの3倍です。

▶ホール：
穴。この穴にレッドボールが落ちると1個減ります。

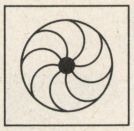
▶スター：
星。これをすべてとるとゴールが出現します。あわてないでじっくりやればたぶんいい結果が出るでしょう。

▶ゴール：
ここにレッドボールをもっていけば、ステージクリア。

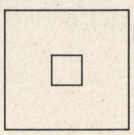
▶ボーナス：
ここを通るとボーナス（左下のハート）がふえます。ハートの点数は、表にしてあります。



▶ボーナス・ベイヤー：
今までにとったボーナスが加算されます。



▶バンパー：
これに当たるとはねかえり、得点が加算されます。

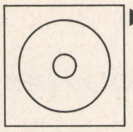


▶カメレオン・バンパー：
ボールがはね返るごとに色が変わり、そのうちに何もなくなる。

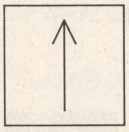
POP LOAD

ぼくはPC-88FRのユーザーです。まだ、ゲームのこととか、知らないのです。RPG、AVGだけでなく、映画に興味のある方も、ナイコンでもかまいません。お返事を待っています。（京都市下京区西酢屋町10　清水敦士　13歳／中学生）

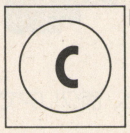
大トカゲに化けた君は、グリーン・スネークに会うことができた。グリーン・スネークと会った君は事件のことを話題にして、もし秘密結社があるのなら、それに参加したいと話した。グリーン・スネークは君を洞窟の奥へと案内した。266へ進め。



▶ターンナー：
Uターンできる回数が1回ふえます。
（左下の矢印が1個ふえます）

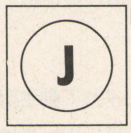


▶ワン・ウェイ・ポイント：
ボールは矢印の方向にしか進むことができない。矢印の反対側から来たボールは、ゆっくりと矢印のほうへもどされます。



▶ワン・ウェイ・チェンジャー：
矢印の方向が変わります。

▶ストッパー：
ボールはここで停止し、テンキーにより自由な方向から始めることができます。



▶ジャンパー：
ボールはジャンプして、適当なところに落下します。

▶トランスファー：
ランダムに2のブロックが入れかわる。

▶ランダム・ターンナー：
ランダムにボールの方向を変えます。

ボーナスの点数について

	ボーナ	バンA	バンB	バンC	カメバン
R.B	♡1個				消えるまで
	100PTS	100PTS	200PTS	300PTS	7回
B.B	♡1個				消えるまで
	200PTS	200PTS	400PTS	600PTS	3回
P.B	♡1個				消えるまで
	300PTS	300PTS	600PTS	900PTS	2回

注……R．B：レッドボール、B．B：ブルーボール、
P．B：パープルボール、ボーナ：ボーナス
バンA：バンパーA、バンB：バンパーB、
バンC：バンパーC、カメバン：カメレオンバンパー

プログラムについて

このゲームは、3本のBASICのプログラムでできています。

"BELLE EPOQUE"
タイトル画面とPCGの定義です。

"BELLE DATA"
G-RAMにゲーム画面やグラフィックのデータを転送するプログラムです。

"BELLE MAIN"
メインプログラムです。

○入力&セーブ

BASICなので、ファイルの順（ディスクの場合はどうでもいいけど）に入力して、その名前でセーブしてください。何もむずかしいことはありません。

プログラムリストは、テープ用なのでディスクの人はリストを多少変更しなければなりません。

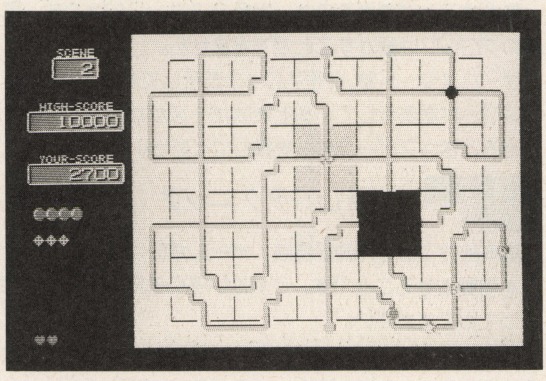
変更は、"BELLE EPOQUE" の2000行のRUN" のところをRUN"BELLE DATA" にします。そのほかに、"BELLE DATA" の150行のRUN" のところをRUN "BELLE MAIN" に変えるだけでディスクで使用できます。

○RUN

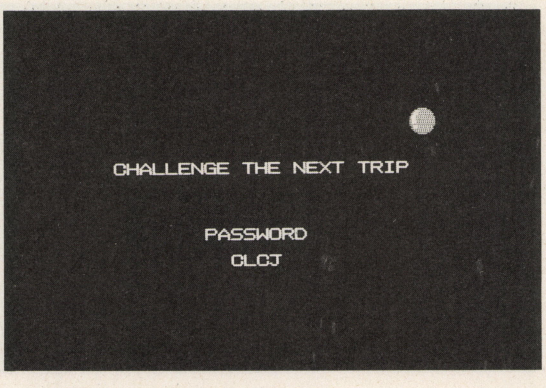
実行方法は、BASICを起動させてからRUN" リターン（ディスクの場合は、RUN" BELLE EPOQUE）で、自動的に3本のプログラムをロードし、しばらくするとメニュー画面が出ます。

とおるくんチェック

最近、オリジナルプログラムが似ているようなものが多くなり、新鮮さがなくなったように思います。しかし、その



ブロックを移動。



クリアすると、パスワードが……。

POP LOAD

マイクロキャビンでは『めぞん一刻』、『うる星やつら』そして新作『めぞん一刻完結編』と出したのだから、もうこれは『うる星やつら完結編』を出すしかないでしょう。ファンの人々もたぶんに期待していると思います。（山口県　原仁志）‼ファンでなくても期待してしまいそう……。映画もよかったみたいだしね。

なかでこの作品は、『ちくたくバンバン』（まだいってる）のアイデアや『アーク○○○ク』（アイデアとしてはどっちが先かは、わからない）などの新しい要素をふくんでいるほか、頭も使わなければならないし、アクション的にもハードなゲームであります。

オリジナルプログラムの投稿が最近、めっきり減ってきています。機種や言語にはこだわっていないので、いろいろなマシンでどしどし送ってきてほしいと思っています。

なお採用になったプログラムには、掲載料を支払います。なんと、優秀賞は、10万円で、これは毎月選ばれるチャンスがあります。優秀賞になれなかった人でもそのぶんのお金を支払います。また、毎月の優秀賞のなかから年間最優秀大賞として、なんと30万円が贈られてしまうのです。

応募する場合は、初めのページの募集要項をよく読んで応募するようにしてください。

担当は、Wファンのむらやまでした。

BASICプログラム"BELLE EPOQUE"

```
1 GOSUB60000
10 INIT:TEMPO120:CGEN1:SCREEN1,0
60 LINE(0,0)-(39,24),"ｴ",BF
300 A$="￣π＿￣π、—￣┐ｴｴ￣┐ｴｴ￣π、—"
310 B$="▀▀▄▄▄
```

252

君は長老に会えといわれたが、たしかアイス・ジャイアントは解かされて大きな水たまりになっているはずだ。それでもアイス・ジャイアントの谷へ向かうなら279へ進め。水たまりを見に行くより、早耳ラビットに会いに行ったほうがいいと思うなら177へ進め。

```
60040 DEFCHR$(4)=HEXCHR$("14AAAAEAAAAAAA2A0000000000000000EB555515555555D5")
60050 DEFCHR$(5)=HEXCHR$("000000000000000000819090808091CFFF7E6F6F7F7F6E3")
60060 DEFCHR$(6)=HEXCHR$("0000000000000000C62929E62929C6FF39D6D619D6D639")
60070 DEFCHR$(7)=HEXCHR$("00000000000000000030484830484830FFCFB7B7CFB7B7CF")
60080 DEFCHR$(8)=HEXCHR$("0000000102040810000000010204091300000001020408 10")
60090 DEFCHR$(9)=HEXCHR$("00007F8000000007000007F803FFFFFFF00007F8000000007")
60100 DEFCHR$(10)=HEXCHR$("0000FE01000000E00000FE01FFFFFFFF0000FE01000000E0")
60110 DEFCHR$(11)=HEXCHR$("0000008040201008000000 8040E0F0F800000080402010 08")
60120 DEFCHR$(12)=HEXCHR$("10202020202020202017272F2F2F2F2F2F1020202020202020")
60130 DEFCHR$(13)=HEXCHR$("0810101010080403F8F0F0F0F0F8FCFF0810101010080403")
60140 DEFCHR$(14)=HEXCHR$("E000000001FE0000EF1FFFFFFFFE0000E000000001FE0000")
60150 DEFCHR$(15)=HEXCHR$("0810204080000000F8F0E0C0800000000810204080000000")
60160 DEFCHR$(16)=HEXCHR$("00003F100808080800003F100F0B0B0B00003F1008080808")
60170 DEFCHR$(17)=HEXCHR$("0000FF0204040404000 0FF02FCFCFCFC0000FF0204040404")
60180 DEFCHR$(18)=HEXCHR$("1112141801061808F1F2F5FBF7FEF8F8111214180106 1808")
60190 DEFCHR$(19)=HEXCHR$("E8180000C0201010EB1BF3FFFF3F1F1FE8180000C0201010")
60200 DEFCHR$(20)=HEXCHR$("08100804C23F0000F8F0F8FCFE3F000008100804C23F0000")
60210 DEFCHR$(21)=HEXCHR$("0100F8080808080 40100F8F8F8F8FC0100F808080808 04")
60220 DEFCHR$(22)=HEXCHR$("C0201008080808 10FF3F1F0F0B0B0B13C0201008080808 10")
60230 DEFCHR$(23)=HEXCHR$("0404040404040408FCFCFCFCFCFCFCF8040404040404 0408")
60240 DEFCHR$(24)=HEXCHR$("1008040201000000170F07030100000010080402010 00000")
60250 DEFCHR$(25)=HEXCHR$("030000000807F0000FFFEFFFFFF7F000003000000807F0000")
60260 DEFCHR$(26)=HEXCHR$("E000000001FE0000E70FFFFFFFFE0000E000000001FE0000")
60270 DEFCHR$(27)=HEXCHR$("0810204080000000F8F0E0C0800000000810204080000000")
60320 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
60390 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("3010200000000000301020000000000030102000000000 00")
60400 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0810202020100800081020202010080008102020201008 00")
60410 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("2010080808102000201008080810200020100808081020 00")
60420 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("000000000000C0C000000000000C0C0000000000000000")
60430 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("0000000000060673000000000060673000000000000000 00")
60440 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("0001073636333333000107363633333300000000000000 00")
60450 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("00C0C000E0E0007000C0C000E0E000700000000000000000")
60460 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("0000000030300000000000003030000000000000 30300000")
60470 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("0000000030102000000000003010200000000000 30102000")
60480 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("7C82828282827C00FF83BEBEBEBEFEC17C82828282827C00")
60490 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("1030101010103800FFF7F7F7F7F7FFE3103010101010 3800")
60500 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("7C82021C6080FE00FFC3BEFEF1CFFF807C82021C6080FE00")
60510 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("7C82023C02827C00FFC3BEFEE3FEFEC17C82023C02827C00")
60520 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("1C244484FE040400FFF5EDDDFF84FDFD1C244484FE040400")
60530 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("80FE80FC0202FC00FFFF80FF83FEFE8180FE80FC0202FC00")
60540 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("7C8280FC82827C00FFC3BEFF83BEFEC17C8280FC82827C00")
60550 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("FE8204081010 1000FF82BEFDFBF7F7F7FE8204081010 1000")
60560 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("7C82827C82827C00FFC3BEFEC3BEFEC17C82827C82827C00")
60570 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("7C82827E04081000FFC3BEFEC4FDFBF77C82827E04081000")
60580 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("6061613130331F1C6061613130331F1C0000000000000000")
60590 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("FB8D8C8CF8700000FB8D8C8CF8700000000000000000 0000")
60600 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("31B1F060000000031B1F060000000000000000000000 0000")
60610 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("F0C0000000000000F0C0000000000000000000000000 0000")
60650 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("0000000000030404000000000003040500000000000 30404")
60660 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("0000000000FF0000000000000FF00FF0000000000FF0000")
60670 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("000000000C0202000000000C020E000000000C02020")
60680 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("0404040404040404050505050505050404040404040404")
60690 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("2020202020202020E0E0E0E0E0E0E0E020202020202020")
60700 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("0403000000000000503000000000000040300000000000 00")
60710 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("00FF0000000000000FFFF000000000000FF0000000000000")
60720 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("20C0000000000000E0C0000000000000 20C0000000000000")
60730 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("0000000000FF0000040470404FF00FF0404070404FF0000")
60740 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("0000000000FF0000B9929292B9FF00FFB9929292B9FF0000")
60750 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("0000000000FF0000D212DE5292FF00FFD212DE5292FF0000")
60760 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("0000000000FF00000708E6010EFF00FF0708E6010EFF0000")
60770 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("0000000000FF0000314A424A31FF00FF314A424A31FF0000")
60780 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("0000000000FF00009C525C5492FF00FF9C525C5492FF0000")
60790 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("0000000000FF0000F080F080F0FF00FFF080F080F0FF0000")
60800 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("0000000000FF0000050502020 2FF00FF0505020202FF0000")
60810 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("0000000000FF0000324A4A4A31FF00FF324A4A4A31FF0000")
60820 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("0000000000FF00005C525C5492FF00FF5C525C5492FF0000")
60830 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("0000000000FF000073846414E3FF00FF73846414E3FF0000")
60840 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("0000000000FF00003DA13DA13DFF00FF3DA13DA13DFF0000")
60850 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("0000000000FF00002F28AF682FFF00FF2F28AF682FFF0000")
60860 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("000000000000000071F7FFC3F0F0300000000000000000")
60870 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("00000000000000000070F8FE1FFCF0E000000000000000")
60880 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("0000000000000000000103031F3F3E3C0000000000000000")
60890 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("000000000000000001FFFFEFEDE3C7CF8000000000000000")
60900 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("0000000000000003B7F7FFCE0000000000000000000000")
60910 DEFCHR$(91)=HEXCHR$("00000000000000F0E080000000000000000000000000 0000")
```


POP LOAD

やった！　ついに「ニコリ」を見つけたぞ。場所は、立川の駅ビルの７階にあるオリオン書房の雑誌売り場のレジの近く。まだたくさんあったので、ほしい人はすぐ行ってみましょう。(東京都　鳳雛)‼見つけて、ニコリ？

```
60920 DEFCHR$(92)=HEXCHR$("000102010A152A14000103031F3F3E3C0000000000000000")
60930 DEFCHR$(93)=HEXCHR$("0A55AA548A1428501FFFFEFEDE3C7CF800000000000000")
60940 DEFCHR$(94)=HEXCHR$("2A552A54A00000003B7F7FFCE0000000000000000000000")
60950 DEFCHR$(95)=HEXCHR$("A040800000000000F0E0800000000000000000000000000")
60960 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("00FF00FF00FF01FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF00FF01FF")
60970 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("10284482FE8282001028448 2FE8282001028448 2FE828200")
60980 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("F88484FC8282FC00F88484FC8282FC00F88484FC8282FC00")
60990 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("7C82828082827C007C82828082827C007C82828082827C00")
61000 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("F88482828284F800F88482828284F800F88482828284F800")
61010 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("FE8080FC8080FE00FE8080FC8080FE00FE8080FC8080FE00")
61020 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("FE8080FC80808000FE8080FC80808000FE8080FC80808000")
61030 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("7C82809E82827E007C82809E82827E007C82809E82827E00")
61040 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("828282FE82828200828282FE82828200828282FE82828200")
61050 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("7C10101010107C007C10101010107C007C10101010107C00")
61060 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("FE0808080888 7000FE0808080888 7000FE0808080888 7000")
61070 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("828498E098848200828498E098848200828498E098848200")
61080 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("808080808080FE00808080808080FE00808080808080FE00")
61090 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("82C6AA928282820082C6AA928282820082C6AA9282828200")
61100 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("82C2A2928A86820082C2A2928A86820082C2A2928A868200")
61110 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("7C82828282827C007C82828282827C007C82828282827C00")
61120 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("FC8282FC80808000FC8282FC80808000FC8282FC80808000")
61130 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("384482829A443A00384482829A443A00384482829A443A00")
61140 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("FC8282FC88848200FC8282FC88848200FC8282FC88848200")
61150 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("7E80807C0202FC007E80807C0202FC007E80807C0202FC00")
61160 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("FE10101010101000FE10101010101000FE10101010101000")
61170 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("828282828282 7C00828282828282 7C00828282828282 7C00")
61180 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("828282444428100082828244442810008282824444281000")
61190 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("82828292AAC6820082828292AAC6820082828292AAC68200")
61200 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("8244281028448200824428102844820082442810284482 00")
61210 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("824428101010100082442810101010008244281010101000")
61220 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("FE0408102040FE00FE0408102040FE00FE0408102040FE00")
61230 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("FB85BABA86BABBFF387CFEFEFEFE7E3CFB85BABA86BABBFF")
61240 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("FB81F6F6F6B6CFFF387CFEFEFEFE7F3EC3FD08080848B1C3")
61250 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("AA51AA00AA15AA00FBFBFB00BFBFBF0051AA510015AA1500")
61260 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("0000FF4020202020000FF403F2F2F2F0000FF4020202020")
61270 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("0000FF000000001F0000FF00FFFFFFFF0000FF000000001F")
61280 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("0000FF00000000F00000FF00FFFFFFFF0000FF00000000F0")
61290 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("00008060100804020000 8060D0F8FCFE0000806010080402")
61300 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("2020202020202020 2F2F2F2F2F2F2F2F2020202020202020")
61310 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("10101010101010F0F0F0F0F0F0F0F0101010101010101010")
61320 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("0C020101010101020F030101010101020C020101010101 02")
61330 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("020101010101020 2FEFFFF7F7F7F7EFE020101010101020 2")
61340 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("2020202020202020 2F2F2F2F2F2F2F2F2020202020202020")
61350 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("101F000000001F10F0FFF0FFFFFFFFF0101F000000001F10")
61360 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("0CF000000000F00C0DF30FFFFFFFFF0F0CF000000000F00C")
61370 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("0408102020100804FCF8F0E0E0F0F8FC0408102020100804")
61380 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("020101010101020C030101010101020D020101010101020C")
61390 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("020201010101 02FE7E7F7F7F7FFFFE020201010101 02")
61400 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("2020202040FF00002F2F2F2F4FFF0000202020 2040FF0000")
61410 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("1F000000000FF0000FFF0FFFFFFFF00001F000000000FF0000")
61420 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("F000000000FF0000F30FFFFFFFFF0000F000000000FF0000")
61430 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("0204081060800000FEFCF8F0E0800000020408 1060800000")
61440 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("0000FF01010101E10000FF01FFFFFFFF0000FF01010101E1")
61450 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("0000000001010305000000000101030500000000 0101030 5")
61460 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("1109050503030101 1F0F07070303010111090505030301 01")
61470 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("09F101010101F10909F307FFFFFFFF0F09F101010101F109")
61480 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("0503010100000000070301010000000005030101000000 00")
61490 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("0101030305050911010103030505091301010303050 50911")
61500 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("E101010101FF0000E70FFFFFFFFF0000E101010101FF0000")
61510 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("0000FF02040404040000FF02FCFCFCFC0000FF0204040404")
61520 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("040404040404040 4FCFCFCFCFCFCFCFC040404040404040 4")
61530 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("0700000000FF0000FFFCFFFFFFFF0000070000000FF0000")
61540 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("0CF000000000FF000DF30FFFFFFFFF000CF000000000FF00")
61550 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("0204081020C00000FEFCF8F0E0C0000020408 1020C00000")
61560 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("1010101008FC0000F0F0F0F0F8FC0000101010 1008FC0000")
61570 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("0000000102040810000000010204091300000000 102040810")
61580 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("00007F8000000003000007F803FFFFFFF00007F8000000003")
61590 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("0000FE01000000C00000FE01FFFFFFFF0000FE01000000C0")
61600 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("0000008040201008000000 8040E0F0F8000000 8040201008")
61610 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("0808080808080808 0B0B0B0B0B0B0B0B0808080808080808")
61620 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("1008040201000000170F0703010000001008040201000000")
61630 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("07000000807F0000FFFCFFFFFF7F0000070000008 07F0000")
61640 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("0000FF000000000FF0000FF00FFFFFFFF0000FF00000000FF")
61650 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("FF00000000FF0000FF00FFFFFFFF0000FF000000000FF0000")
61660 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("0000FC0810101010000FC08F0F0F0F00000FC0810101010")
```

リスト続く

253

君は〈黒メノウン〉を持って再びグリーン・スネークを訪ねた。もちろん前回に会ったときと同じ姿である。グリーン・スネークは君を同志の一人として認めたようだ。洞窟のいちばん奥へ連れていくと、何人かのメンバーに紹介してくれた。洞窟の中にはキメラの大きな像が飾ってあった。君はまわりにいる生き物たちと話し始めた。268へ進め。

POP LOAD

『めぞん一刻完結編』の映画を見たかったのに、自分たちのところへ来なかったのよねー。こんなことなら、大阪まで行くんだった。東映マンガ祭りが来て、なぜ「めぞん&うる星」が来ないのだ、だから、いなかなんてきらいだー！（和歌山県　関守篤史）‼もうちょっと時間がたてば、やって来るかもよ。ようすをみようよ。

254

君はグリーン・スネークの部下に〈黒メノウ〉を見せた。グリーン・スネークはおどろいたらしいが、君と会ってくれるということだ。君は洞窟の奥へと案内された。264へ進め。

```
61670 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("FBFDE6C2C2E6FFFF0000183C3C180102C3811824241881C3")
61680 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("00000000000000000103854FE54381000103854FE543810")
61690 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("00000000000000000002442FF42240000002442FF422400")
61700 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("FFFFF7EEDE3CF8E0FFFFF7EEDE3CF8E0FFFFF7EEDE3CF8E0")
61710 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("FBEDC6EEEEEEEEFFF001038101010111102C3913810101091C3")
61720 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("FBEDEEEEEEC6EFFF001010101038110 2C3911010103891C3")
61730 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("FBFDFEFA80FAFFFF000000047E040102C38100047E0481C3")
61740 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("FBFDFEDE80DEFFFF000000207E200102C38100207E2081C3")
61750 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("00204040400020003C7EFFFFFFFF7E3C00204040400002000")
61760 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("FFFF3CFDFDFDFFFF00003C3C3C3CC300FFFF3C3C3C3CFFFF")
61770 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("FFFF00C1C1C1FFFF00003C3C3C3CC300FFFF3C3C3C3CFFFF")
61780 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("FFFF00C1C1C1FFFF000000000000C300FFFF3C3C3C3CFFFF")
61790 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("FFFF3CFDFDFDFFFF00003C3C3C3CC300FFFF00000000FFFF")
61800 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("FFFF00C1C1C1FFFF00003C3C3C3CC300FFFF00000000FFFF")
61810 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("FFFF00FFFFFFFFFF000000000000FF00FFFF00000000FFFF")
61820 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("EFEFC70183C78339101038FE7C387CC6D39138FE7C38FDC7")
61830 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("00000C1818303030071F3F7F7FFFFFFF0000081010202020")
61840 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("0000000000000000E0F8FCFEFEFFFFFF0000000000000000")
61850 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("30300018180000000FFFFFF7F7F3F1F0720200010100000000")
61860 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFEFEFCF8E0000000000000000000")
61870 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("071F3F7F7FFFFFFF0000081010202020000000C1818303030")
61880 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("E0F8FCFEFEFFFFFF0000000000000000000000000000000000")
61890 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("FFFFFF7F7F3F1F0720200010100000003030001818000000")
61900 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("FFFFFFFEFEFCF8E0000000000000000000000000000000000")
61910 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("071F3F7F7BFBFBFB071F3F7F7BFBFBFB071F3F7F7BFBFBFB")
61920 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("E0F8FCFEDEDFDFDFE0F8FCFEDEDFDFDFE0F8FCFEDEDFDFDF")
61930 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("FFFFEF777B3C1F07FFFFEF777B3C1F07FFFFEF777B3C1F07")
61940 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("FBFDFEFEFEFEFFFF387CFEFEFEFE7F3EC3817E10101091C3")
61950 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("0000000000000006CFEFEFE7C381000000000000000000000")
61960 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("FFE7DBDFE7FBDBE73C66DBDFE7FB5A24FFE7DBDFE7FBDBE7")
61970 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("C3810000000081C33C7EFFFFFFFF7F3EFFC7DBDBC7DBDBC7")
61980 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("FBFBFBE3E3FBFBFB4040405858404040C3C3C3C3C3C3C3C3")
61990 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("FA79FA61E279FA7940404058584040 40C3C3C3C3C3C3C3C3")
62000 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("FFFF00E7E7FFFFFF0000001818 00FF00FFFF00000000FFFF")
62010 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("AA5500E7E7FFFF5500000018 1800FF00FFFF00000000FFFF")
62020 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("FA7938E7E7FFFB7940400018 1800C340C3C300000000C3C3")
62030 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("FBFB38E7E7FFFBFB4040001818 00C340C3C300000000C3C3")
62040 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("AA54AA54AA54AA5400000000000000000FEFEFEFEFEFEFE")
62050 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("AA54AA54AA54AA0000000000000000000FEFEFEFEFEFEFE00")
62060 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("AA55AA55AA55AA0000000000000000000FFFFFFFFFFFFFF00")
62070 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("AA55AA55AA55AA5500000000000000000FFFFFFFFFFFFFFF")
62080 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("FA79FA79FA79FA7940404040404040 40C3C3C3C3C3C3C3C3")
62090 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("AA5500FFFFFFFF5500000000000000FF00FFFF00000000FFFF")
62100 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("AA55A85FBF7FFF7D0000000000004340FFFFF8F0E0C0C3C3")
62110 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("AA550AE5F2F9FA7900000000000C040FFFF1F0F0703C3C3")
62120 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("FA793AF9FEFDFA5540400000408F000C3C30303070FFFFF")
62130 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("FA79F87FBF5FAF5540404020 10080700C3C3C0E0F0F8FFFF")
62140 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("FA7938FFFFFFFB7940400000000000C340C3C300000000C3C3")
62150 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("FFFF00FD00FDFFFF00000002FF02FF00FFFF0002FF02FFFF")
62160 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("FFFF00BF00BFFFFF00000040FF40FF00FFFF0040FF40FFFF")
62170 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("EBEBEBEBEBEBC3EB5050505050507850D3D3D3D3D3D3FBD3")
62180 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("EBC3EBEBEBEBEBEB5078505050505050D3FBD3D3D3D3D3D3")
62190 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("C3813C40403C81C3387CC2BEBEC27F3EFBFDC2BEBEC2FFFF")
62200 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("C3810000000081C3387CFEFEFEFE7F3EC3B944404C44B9C3")
62210 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("FBFBEBC3EBFBFBFB4040507850404040C3C3D3FBD3C3C3C3")
62220 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("FFFF00EFC7EFFFFF0000001038 10FF00FFFF00103810FFFF")
62230 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("FBFBEBC3EBFBFBFB4040404040404040C3C3C3D3C3C3C3C3")
62240 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("FFFF00EFC7EFFFFF0000000000000FF00FFFF00001000FFFF")
62250 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("C3810000000081C3000000000000000000C3810000000081C3")
62260 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("EBD5AA55AA55ABD72854AA55AA552A14D7AB55AA55AAD5EB")
62270 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("C3A140404000A1C33C7EFFFFFFFF7E3CC3A140404000A1C3")
62280 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF00204040400002000C3A140404000A1C3")
62290 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF3C7EFFFFFFFF7E3CC3A140404000A1C3")
62300 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("C3A140404000A1C33C7EFFFFFFFF7E3CFFFFFFFFFFFFFFFF")
62310 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("C399086A561099C33C66F795A9EF663CC3A57614286EA5C3")
62320 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("C3A57614286EA5C33C5A89EBD7915A3CC399086A561099C3")
62330 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("FB9908FBDF1099DF3C7EFFE7E7FF7E3CFB9908E3C71099DF")
62340 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("C7E7F71C38EFE7E33C7EFFE7E7FF7E3CC7E7F70420EFE7E3")
62350 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("C3810018180081C33C7EFFE7E7FF7E3CFB9908E3C71099DF")
62360 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("C381001818008 1C33C7EFFE7E7FF7E3CC7E7F70420EFE7E3")
62370 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFEFE0000000000000000FEFEFEFEFEFEFEFE")
62380 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("FEFEFEFEFEFEFE0000000000000000FEFEFEFEFEFEFE00")
62390 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFF00")
62400 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
62410 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000")
```


POP LOAD

『うる星やつら完結編』でルパやカルラが使っていた方言は、本では東北弁と書かれていましたが、山形では使われていません。山形では独特の方言を使いますが、なぜかズーズー弁といわれます。(山形県　丹野清志)!!ぼくは、個人的に、方言というやつにとても興味があって、専門書まで読んだくらい。しかし、日本の北から南まで、いろいろあるのにはおどろきです。

```
62420 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("FBFBFFFFFFFFC3FB40403C3C3C3C4040C3C3FFFFFFFFC3C3")
62430 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FBFBC3C3C3C3C3FB40403C3C3C3C4040C3C3FFFFFFFFC3C3")
62440 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("FBFBC3C3C3C3C3FB40400000000004040C3C3FFFFFFFFC3C3")
62450 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("FBFBFFFFFFFFC3FB40403C3C3C3C4040C3C3C3C3C3C3C3C3")
62460 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("FBFBC3C3C3C3C3FB40403C3C3C3C4040C3C3C3C3C3C3C3C3")
62470 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("FBFBFBFBFBFBFBFB40404040404040C3C3C3C3C3C3C3C3")
62480 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000000")
62490 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("FBFBFBFBFBFBFBFB40404040404040C3C3C3C3C3C3C3C3")
62500 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("FFFF00FFFFFFFFFF000000000000FF00FFFF00000000FFFF")
62510 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("FFFFF0FFFFFFFFFB0000000000404340FFFFF0E0C0C0C3C3")
62520 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("FFFF0FF7FBFBFBFB000000000000C040FFFF0F070303C3C3")
62530 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("FBFB3BFBFFFFFFFF400000000408F000C3C30303070FFFFF")
62540 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("FBFBF8FFFFFFFFFF4040402010080700C3C3C0E0F0F8FFFF")
62550 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("FBFB38FFFFFFFBFB404000000000C340C3C300000000C3C3")
62560 RETURN
```

BASICプログラムリスト "BELLE DATA"

```
10 INIT:CLS0:SCREEN
20 REM SHOKI
30 RESTORE 170
40 FORB=1TO51:READA$:FORC=1TO25
50 POKE@&H4000+B*25+C,ASC(MID$(A$,C,1))
60 NEXT C,B
70 FORA=1TO30
80 ON A RESTORE "1","2","3","4","5","6","7","8","9","10","11","14","13","15","17
","12","18","19","20","16","21","22","23","24","25","26","27","28","29","30"
90 READA$:FORC=1TO25
100 POKE@&H8000+A*100+C,ASC(MID$(A$,C,1)):NEXT
110 READA$:FORC=1TO25
120 POKE@&H8000+25+A*100+C,ASC(MID$(A$,C,1)):NEXT
130 FORC=1TO29:READ B
140 POKE@&H8000+50+A*100+C,B
150 NEXTC,A:RUN"
160 REM CHARA DATA
170 DATA 時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時時
180 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒〒秒秒▒▒分▒▒▒▒分
190 DATA ▒▒分▒▒▒▒年人▒▒▒秒人▒▒年秒▒▒▒年人▒▒分
200 DATA ▒▒分▒▒▒▒生円▒▒▒秒円▒▒生秒▒▒生円▒▒分
210 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ヒ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
220 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒｜秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
230 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒○秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
240 DATA ▒▒分▒▒▒▒年人▒▒▒秒人○秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
250 DATA ▒▒分▒▒▒▒生円▒▒▒秒秒○生秒▒▒▒分▒▒▒▒分
260 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒○年秒▒▒▒年人▒▒▒分
270 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒円○秒秒▒▒生円▒▒▒分
280 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ォ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
290 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ャ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
300 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ュ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
310 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ョ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
320 DATA ▒▒○▒▒▒▒▒▒▒▒▒秒秒秒秒▒▒▒▒▒▒▒▒▒○
330 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒▒○▒▒分▒▒○▒▒▒分▒▒▒▒分
340 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒 ■秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
350 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒■ 秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
360 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒◣秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
370 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ナ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
380 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ワ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
390 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ト秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
400 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ツ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
410 DATA ▒▒分▒▒▒▒ル▒▒▒秒秒〒秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
420 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒テリ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
430 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ラ〒秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
440 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒｛秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
450 DATA ▒▒分▒▒▒▒分▒▒▒秒秒ロ秒秒▒▒▒分▒▒▒▒分
460 DATA ママミマフママミマフムム○ムムママミマフホホミホヘ
470 DATA ママミマフママミマフムム ■ムムママミマフホホミホヘ
480 DATA ママミマフママミマフムム■ ムムママミマフホホミホヘ
490 DATA ママミマフママミマフムム◣ムムママミマフホホミホヘ
500 DATA ママミマフママミマフムムヤマ○ママママフホホ○ホヘ
510 DATA ママミマフママミマフ○マユムムママママフホホ○ホヘ
520 DATA ママ○マフママママフムムモマ○ママミマフホホミホヘ
530 DATA ママ○マフママママフ○マメムムママミマフホホミホヘ
540 DATA ママミマフママミマフムムナムムママミマフホホミホヘ
550 DATA ママミマフママミマフムムワムムママミマフホホミホヘ
560 DATA ママミマフママミマフムムトムムママミマフホホミホヘ
570 DATA ママミマフママミマフムムハムムママミマフホホミホヘ
```

リスト続く

255

「なんだか変なやつがよく来るなあ、おれたちのことがばれたんじゃないのか？」。「いや、そんなことはない。だいいち、あのことはだれもいわないはずだからな」。「シーッ！　めったなことはいわないほうがいい。だれが聞いているかわからんぞ」。ここまでで話し声は聞こえなくなってしまった。このままさらに調べてみるなら220へ進め。洞窟から出て調べ直すなら249へ進め。

POP LOAD

なるべく早い時期にパソコンを持ちたいと思っている。NECのPC-98シリーズか88シリーズをと思うが、なかなかむずかしい。お金がかかる！　学生のぼくにとってこれは大きなカベとなり、立ちはだかっている。(大阪府　瀬川　洋) ‼お金がたまって早く手に入れられるように祈ってるよ。

256

君は急いで北の山へ向かった。北の山まであと少しというところで、君は大グモの巣に引っかかってしまった。大グモの攻撃力は8、防御力は8、生命力は8である。ただし巣に引っかかったので君の防御力を2減らして戦うこと。この場合だけは、負けたら食べられてしまうのでゲームは終わってしまう。もし戦わないなら生命力を5減らすこと。276へ進め。

```
580 DATA ママママフママママフムムムムムママママフホホホホヘ
590 DATA ママママフママママフムム()ムムママママフホホホホヘ
600 DATA ママママフママママフママママママママフホホホホヘ
610 DATA ママミマフママミマフムム|ムムママミマフホホミホヘ
620 DATA ママママフママママフムラムムムママママフホホホホヘ
630 DATA ママミマフママミマフムム{ムムママミマフホホミホヘ
640 DATA ママミマフママミマフムムオムムママミマフホホミホヘ
650 DATA ママミマフママミマフムムヤムムママミマフホホミホヘ
660 DATA ママミマフママミマフムムュムムママミマフホホミホヘ
670 DATA ママミマフママミマフムムョムムママミマフホホミホヘ
680 DATA ママミマフママミマフムムツムムママミマフホホミホヘ
690 REM SCRN DATA
700 LABEL"1"
710 DATA □□年秒秒秒秒円□□□□()□□□□年秒秒秒秒円□□
720 DATA ▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒
730 DATA 2, 11, 1, 15, 1, 12, 2, 12, 2
740 DATA 1, 2, 20, 1, 3, 1, 2, 4, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 21, 2
750 LABEL"2"
760 DATA □□年秒秒秒秒円□□□□ワ□□□□年秒秒秒秒円□□
770 DATA ▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒ワ▒▒▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒
780 DATA 1, 3, 1, 11, 1, 12, 2, 18, 2
790 DATA 1, 2, 3, 1, 6, 1, 2, 30, 1, 3, 1, 2, 20, 3, 2, 1, 2, 3, 1, 20
800 LABEL"3"
810 DATA □□年秒カ秒秒円□□□□()□□□□年秒秒カ秒円□□
820 DATA ▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒
830 DATA 2, 3, 1, 7, 1, 8, 2, 8, 2
840 DATA 24, 2, 3, 1, 2, 3, 21, 1, 6, 3, 24, 2, 31, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 1
850 LABEL"4"
860 DATA □□年リ秒秒秒円□□□□()□□□□年秒ァ秒秒円□□
870 DATA ▒▒生秒秒ラ秒秒秒秒カ秒秒秒秒秒秒秒秒秒秒人▒▒
880 DATA 2, 5, 1, 15, 1, 6, 2, 8, 2
890 DATA 1, 2, 3, 1, 2, 3, 24, 21, 2, 3, 21, 2, 31, 3, 1, 1, 41, 42, 41, 1
900 LABEL"5"
910 DATA □□年秒秒ネ秒秒円□□□□()□□□□年秒ネ秒秒秒円□□
920 DATA ▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒
930 DATA 3, 9, 1, 15, 1, 6, 2, 8, 2
940 DATA 21, 2, 3, 4, 20, 4, 2, 3, 21, 4, 2, 4, 3, 21, 2, 4, 3, 20, 2, 3
950 LABEL"6"
960 DATA □□年秒カ秒秒円□□□□()□□□□年秒秒カ秒円□□
970 DATA ▒▒生秒カ秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒
980 DATA 7, 3, 1, 15, 1, 16, 2, 16, 2
990 DATA 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 38, 1, 1, 1, 6, 1, 6, 1, 1, 1, 22, 1, 1
1000 LABEL"7"
1010 DATA □□年秒秒秒秒円□□□□カ□□□□年秒秒秒秒秒円□□
1020 DATA ▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒ーワーー人▒▒
1030 DATA 1, 11, 1, 11, 1, 12, 2, 12, 2
1040 DATA 2, 1, 20, 1, 3, 1, 7, 1, 8, 1, 1, 10, 1, 9, 1, 3, 1, 18, 1, 2
1050 LABEL"8"
1060 DATA □□年秒秒■秒円□□□□ワ□□□□年秒秒カ秒円□□
1070 DATA ▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒◣▒▒▒▒▒生秒秒 ■秒人▒▒
1080 DATA 2, 11, 1, 11, 1, 12, 2, 12, 2
1090 DATA 4, 2, 16, 3, 4, 1, 30, 15, 31, 1, 1, 3, 1, 2, 1, 4, 3, 37, 2, 4
1100 LABEL"9"
1110 DATA □□年秒秒リ秒円□□□□()□□□□年秒秒秒秒秒円□□
1120 DATA ▒▒生秒ラ秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒秒◆秒人▒▒
1130 DATA 1, 17, 1, 11, 1, 16, 2, 12, 2
1140 DATA 1, 2, 19, 3, 4, 2, 6, 37, 4, 2, 1, 3, 6, 2, 3, 22, 2, 21, 1, 2
1150 LABEL"10"
1160 DATA □□年秒ーネネネネネネネネネネネネネネー秒円□□
1170 DATA ▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒()▒▒▒▒▒生秒秒◆秒人▒▒
1180 DATA 1, 3, 1, 11, 1, 16, 20, 12, 2
1190 DATA 1, 30, 32, 31, 1, 3, 1, 6, 1, 2, 2, 1, 17, 1, 3, 1, 25, 37, 26, 21
1200 LABEL"11"
1210 DATA □□年カ秒ー秒円□□□□ワ□□□□年秒秒ー秒円□□
1220 DATA ▒▒生カ秒ー秒人▒▒▒▒▒ナ▒▒▒▒▒生ー秒◆秒人▒▒
1230 DATA 3, 5, 1, 11, 19, 16, 20, 12, 20
1240 DATA 33, 1, 2, 1, 34, 1, 1, 18, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 35, 1, 3, 1, 36
1250 LABEL"12"
1260 DATA □□ワ秒秒ナ秒秒ネ秒秒ネ秒秒ネ秒秒ネ秒秒ネ秒秒円□□
1270 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1280 DATA 1, 3, 1, 15, 19, 4, 2, 4, 2
1290 DATA 41, 41, 41, 41, 33, 1, 16, 1, 16, 35, 16, 1, 16, 1, 33, 41, 41, 41, 41, 41
1300 LABEL"13"
1310 DATA □□年リ秒秒秒円□□□□年秒ァ秒秒円□ワーー円□□
```


POP LOAD

ぼくはポプコムの「OH！地球ミュージック」のところが好きで、この本を買っています。いつまでもこのコーナーはがんばってほしいものです。(茨城県　大竹　潤) ‼大竹クンのためにもすべての音楽ファンのためにも、このコーナーはもっともっと続けていかなくちゃね。

君は灰色熊に化けてグリーン・スネークの洞窟へと出向いた。だが洞窟にはだれもおらず、グリーン・スネークのゆくえはわからなくなっていた。君は洞窟をくまなく捜したが、何か重いものを引きずったような跡があるだけだった。どうやら捜査が行き詰まってしまったようだ。君は落胆しながら家路についた。180へ進め。

```
1320 DATA ▒▒▒生秒秒♦秒ラ秒秒－秒ラ秒秒♣秒秒－秒カ秒人▒▒▒
1330 DATA 1, 5, 1, 9, 1, 6, 2, 8, 2
1340 DATA 25, 25, 25, 25, 25, 1, 25, 25, 25, 25, 35, 1, 1, 1, 40, 40, 41, 41, 41, 37
1350 LABEL"14"
1360 DATA □□年秒秒秒秒円□□□□○□□□□年秒秒秒秒円□□
1370 DATA ▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒ワ秒秒ナ秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒
1380 DATA 1, 3, 1, 3, 1, 4, 2, 16, 2
1390 DATA 26, 26, 26, 26, 6, 26, 26, 1, 26, 26, 40, 40, 40, 36, 40, 40, 40, 40, 40, 40
1400 LABEL"15"
1410 DATA □□年秒秒秒秒秒秒秒秒円□□□□年秒秒秒秒円□□
1420 DATA ▒▒▒生秒秒秒秒秒秒秒秒人▒▒▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒
1430 DATA 1, 3, 1, 15, 1, 4, 2, 18, 2
1440 DATA 40, 45, 1, 2, 3, 38, 45, 2, 5, 1, 37, 45, 3, 1, 1, 40, 45, 1, 3, 2
1450 LABEL"16"
1460 DATA □□年秒秒秒秒円□□□□○□□□□年秒秒秒秒円□□
1470 DATA ▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生ワ秒カ秒人▒▒▒
1480 DATA 1, 3, 1, 3, 1, 4, 2, 18, 2
1490 DATA 6, 6, 6, 6, 6, 1, 40, 40, 6, 35, 6, 6, 6, 6, 34, 6, 6, 6, 6, 36,
1500 LABEL"17"
1510 DATA □□年秒秒ァ秒円□□□□○□□□□年秒秒秒秒円□□
1520 DATA ▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒
1530 DATA 4, 15, 1, 15, 1, 4, 2, 16, 2
1540 DATA 1, 2, 1, 3, 1, 21, 27, 1, 1, 29, 6, 1  1, 6, 1, 1, 44, 1, 1, 46
1550 LABEL"18"
1560 DATA □□年秒♦ワ秒円□□□□○□□□□年秒ワカ秒円□□
1570 DATA ▒▒▒生秒カワ秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒ワ♣秒人▒▒▒
1580 DATA 6, 15, 1, 15, 1, 16, 2, 16, 2
1590 DATA 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5, 27, 5
1600 LABEL"19"
1610 DATA □□年ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒ネ秒□□
1620 DATA ▒▒▒生秒ラ秒秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒
1630 DATA 1, 15, 1, 3, 1, 4, 2, 18, 2
1640 DATA 40, 40, 41, 40, 33, 40, 40, 40, 38, 32, 40, 36, 40, 3, 37, 40, 16, 44, 40, 40
1650 LABEL"20"
1660 DATA □□年秒♦ワ秒円□□□□○□□□□年秒ワカ秒円□□
1670 DATA ▒▒▒生秒カワ秒人▒▒▒▒▒ナ▒▒▒▒▒生秒ワカ秒人▒▒▒
1680 DATA 7, 15, 1, 15, 1, 16, 2, 16, 2
1690 DATA 47, 2, 28, 3, 48, 3, 1, 6, 1, 2, 3, 28, 28, 28, 2, 49, 4, 11, 4, 50
1700 LABEL"21"
1710 DATA □□年秒秒 ■秒円□□□□○□□□□年秒 ■秒秒円□□
1720 DATA ▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒▒▒■ ▒▒▒▒▒生秒秒秒秒人▒▒▒
1730 DATA 1, 11, 1, 11, 1, 14, 2, 16, 2
1740 DATA 1, 29, 21, 29, 1, 3, 1, 29, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 23, 17, 20, 2
1750 LABEL"22"
1760 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□ワ□□□□年秒カ秒秒円□□
1770 DATA ▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒ワ▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒▒
1780 DATA 6, 11, 1, 15, 1, 12, 2, 16, 2
1790 DATA 2, 15, 16, 15, 3, 1, 20, 5, 6, 1, 15, 1, 1, 1, 15, 3, 22, 16, 23, 2
1800 LABEL"23"
1810 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□○□□□□年秒カ秒秒円□□
1820 DATA ▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒ワ▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒▒
1830 DATA 4, 7, 1, 3, 1, 8, 2, 18, 2
1840 DATA 2, 3, 27, 2, 3, 1, 15, 28, 15, 1, 1, 14, 1, 13, 1, 3, 16, 11, 16, 2
1850 LABEL"24"
1860 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□○□□□□年秒カ秒秒円□□
1870 DATA ▒▒▒生秒秒♦秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒♣秒秒人▒▒▒
1880 DATA 4, 3, 1, 15, 1, 18, 2, 16, 2
1890 DATA 7, 20, 16, 21, 8, 4, 2, 15, 3, 4, 1, 3, 4, 2, 1, 10, 22, 4, 27, 9
1900 LABEL"25"
1910 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□○□□□□年秒カ秒秒円□□
1920 DATA ▒▒▒生秒秒カ秒秒秒秒秒秒－秒秒秒秒秒秒カ秒秒人▒▒▒
1930 DATA 4, 9, 1, 7, 1, 10, 2, 8, 2
1940 DATA 3, 6, 27, 6, 2, 21, 18, 5, 18, 21, 21, 1, 1, 1, 21, 2, 6, 29, 6, 3
1950 LABEL"26"
1960 DATA □□年秒秒♦秒円□□□□○□□□□年秒カ秒秒円□□
1970 DATA ▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒▒
1980 DATA 6, 3, 1, 15, 1, 16, 2, 16, 2
1990 DATA 47, 2, 5, 3, 48, 15, 11, 28, 12, 16, 18, 27, 1, 21, 18, 49, 3, 1, 2, 50
2000 LABEL"27"
2010 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□ワ□□□□年秒カ秒秒円□□
2020 DATA ▒▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒ワ▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒▒
2030 DATA 7, 3, 1, 15, 1, 16, 2, 16, 2
2040 DATA 16, 16, 6, 16, 3, 15, 15, 15, 15, 15, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 6, 6, 6, 2
2050 LABEL"28"
```

リスト続く

POP LOAD

どーも、どーも、お初にお目にかかります。富山県から引っ越してきたFANTASY君です。えー、ポプコムの発売日は毎月8日ごろですよね。ところでぼくたちの学校は、テストがいつも7～10日ぐらいにあるので、買いに行けないんですよね。発売日をずらしてもらえないでしょうか？（富山県　FANTASY君）‼発売日のずらしは今のところ実現がむずかしいから、確実に手に入れる方法として、定期購読申しこみをおすすめするね。

君は人間の姿のまま、グリーン・スネークのすむ洞窟を訪ねた。だが入り口で人間とは会わないと断られてしまった。〈黒メノウ〉を見せるなら254へ、出直して別のものに変装するなら249へ進め。

```
2060 DATA □□年秒秒♦秒円□□□□○□□□□年秒カ秒秒円□□
2070 DATA ▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒○▒▒▒▒▒生秒○秒秒人▒▒
2080 DATA 5,11,1,15,1,16,2,16,2
2090 DATA 11,6,3,12,2,4,13,6,20,14,2,21,1,14,3,23,11,6,28,12
2100 LABEL"29"
2110 DATA □□年秒秒カ秒円□□□□ワ□□□□年秒カ秒秒円□□
2120 DATA ▒▒生秒秒カ秒人▒▒▒▒▒ワ▒▒▒▒▒生秒カ秒秒人▒▒
2130 DATA 7,17,1,15,1,16,2,16,2
2140 DATA 1,15,1,7,1,15,1,8,1,16,1,9,16,23,10,1,15,6,16,1
2150 LABEL"30"
2160 DATA □□年秒秒♣秒円□□□□□□□□年秒カ○秒円□□
2170 DATA ▒▒生秒○カ秒人▒▒▒▒▒▒▒▒▒生秒♦秒秒人▒▒
2180 DATA 3,11,1,7,1,10,2,16,2
2190 DATA 2,1,29,1,3,15,1,21,1,15,1,16,1,22,1,3,1,29,1,2
```

BASICリスト "BELLE MAIN"

```
50 INIT:CGEN1:CLICKOFF:SCREEN
100 REM SHOKI
110 DIM G$(51),I(5,4),H$(20),Y$(4),Y(4),KR(34)
111 Y$(1)="FBEDC6EEEEEEEFFF00103810101011102C3913810101091C3"
112 Y$(2)="FBEDEEEEEEC6EFFF00101010103811102C3911010103891C3"
113 Y$(3)="FBFDFEFA80FAFFFF000000047E040102C38100047E0481C3"
114 Y$(4)="FBFDFEDE80DEFFFF000000207E200102C38100207E2081C3"
120 G$="":FORA=1TO5:G$=G$+"時時時時時"
130 IF A=5 THEN 150
140 G$=G$+CHR$(31)+STRING$(5,CHR$(29))
150 NEXT:FORB=1TO51:G$(B)="":FORC=1TO5
160 FORD=1TO5:A$=CHR$(PEEK@(&H4014+B*25+C*5+D))
165 G$(B)=G$(B)+A$:NEXT:IF C=5 THEN 180
170 G$(B)=G$(B)+CHR$(31)+STRING$(5,CHR$(29))
180 NEXT C,B:A$=CHR$(31,29):B$=CHR$(29,30)
190 H$(1)="生"+B$+"分"+B$+"分"
200 H$(2)="人"+B$+"分"+B$+"分"
205 FORA=1TO8
208 C$=MID$("分金ルレニ゜カァ",A,1)
210 H$(A*2+1)="年"+A$+"分"+A$+C$
220 H$(A*2+2)="円"+A$+"分"+A$+C$
225 NEXT
286 H$(19)="生"+B$+"分"+B$+"金"
287 H$(20)="人"+B$+"分"+B$+"金"
288 HI=10000
289 ME=1:RO=0:CO=0:GOTO 60010
290 SC=0:KZ=5:HN=3
300 BO=0:TX=10:TY=7:HX=0:HY=1:TM$="分"
500 GOTO 15010
1000 REM INKEY
1010 A=KX*5+7:B=KY*5-3
1020 ST=STICK(0):IF ST><0 THEN 1035
1030 ST=STICK(1):IF ST><0 THEN 1035
1031 IF STRIG(0)+STRIG(1)><0 THEN 1410
1032 RO=0:BK=BK-1:IF BK<0 THEN BK=0:GOTO1510 ELSE 1020
1035 IF ST=2 AND KY><1 THEN 1090
1040 IF ST=8 AND KY><4 THEN 1130
1050 IF ST=4 AND KX><5 THEN 1170
1060 IF ST=6 AND KX><1 THEN 1210
1070 GOTO 1410
1080 REM KEY 2
1090 TG=I(KX,KY-1):IF TG>28 THEN 1410 ELSE I(KX,KY)=TG
1091 LOCATE A,B-5:PRINTG$
1092 LOCATE A,B-3:PRINTG$(I(KX,KY)):PAUSE0
1093 LOCATE A,B-3:PRINTG$
1100 LOCATE A,B:PRINTG$(I(KX,KY))
1105 IF A=<TX AND TX<A+5 AND B-5=<TY AND TY<B THEN TY=TY+5:BEEP
1106 IF A=<UX AND UX<A+5 AND B-5=<UY AND UY<B THEN UY=UY+5:BEEP
1107 IF A=<VX AND VX<A+5 AND B-5=<VY AND VY<B THEN VY=VY+5:BEEP
1110 KY=KY-1:GOTO 1410
1120 REM KEY 8
1130 TG=I(KX,KY+1):IF TG>28 THEN 1410 ELSE I(KX,KY)=TG
1131 LOCATE A,B+5:PRINTG$
1132 LOCATE A,B+3:PRINTG$(I(KX,KY)):PAUSE0
1133 LOCATE A,B+3:PRINTG$
1140 LOCATE A,B:PRINTG$(I(KX,KY))
1145 IF A=<TX AND TX<A+5 AND B+5=<TY AND TY<B+10 THEN TY=TY-5:BEEP
1146 IF A=<UX AND UX<A+5 AND B+5=<UY AND UY<B+10 THEN UY=UY-5:BEEP
```


POP LOAD

今のRPGは本当におもしろいかっていうけどさ、おもしろいと思うよ、ウン。やっぱりゲームっていうのは、すなおに楽しむもんだと思うな。そんなに考えすぎなくても、新しいハードウェアが出てくれば、またそれなりにすごいゲームなども出るだろうし、あせらなくてもいいと思うよ、ウン。(鳥取県　大口浩史)‼考えすぎは体によくないとか……。

コカトリスに化けた君は再び洞窟を訪ねたが、いきなり袋だたきにされて傷を負わされてしまった。他人を石に変えてしまう力をもつ、きらわれ者のコカトリスなんかに化けたのが悪かったようだ。生命力を3減らすこと。出直したほうがいい。249へもどれ。

```
1147 IF A=<VX AND VX<A+5 AND B+5=<VY AND VY<B+10 THEN VY=VY-5:BEEP
1150 KY=KY+1:GOTO 1410
1160 REM KEY 4
1170 TG=I(KX+1,KY):IF TG>28 THEN 1410 ELSE I(KX,KY)=TG
1171 LOCATE A+5,B:PRINTG$
1172 LOCATE A+3,B:PRINTG$(I(KX,KY)):PAUSE0
1173 LOCATE A+3,B:PRINTG$
1180 LOCATE A,B:PRINTG$(I(KX,KY))
1185 IF A+5=<TX AND TX<A+10 AND B=<TY AND TY<B+5 THEN TX=TX-5:BEEP
1186 IF A+5=<UX AND UX<A+10 AND B=<UY AND UY<B+5 THEN UX=UX-5:BEEP
1187 IF A+5=<VX AND VX<A+10 AND B=<VY AND VY<B+5 THEN VX=VX-5:BEEP
1190 KX=KX+1:GOTO 1410
1200 REM KEY 6
1210 TG=I(KX-1,KY):IF TG>28 THEN 1410 ELSE I(KX,KY)=TG
1211 LOCATE A-5,B:PRINTG$
1212 LOCATE A-3,B:PRINTG$(I(KX,KY)):PAUSE0
1213 LOCATE A-3,B:PRINTG$
1220 LOCATE A,B:PRINTG$(I(KX,KY))
1221 IF A-5=<TX AND TX<A AND B=<TY AND TY<B+5 THEN TX=TX+5:BEEP
1222 IF A-5=<UX AND UX<A AND B=<UY AND UY<B+5 THEN UX=UX+5:BEEP
1223 IF A-5=<VX AND VX<A AND B=<VY AND VY<B+5 THEN VX=VX+5:BEEP
1225 KX=KX-1:GOTO 1410
1400 REM SPACE BAR
1410 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 OR HN=0 THEN RO=0:GOTO1510
1415 IF RO=1 THEN 1510
1420 RO=1:HX=HX*-1:HY=HY*-1:IF TM$="円" OR TM$="生" OR TM$="モ" OR TM$="ユ" THEN SWA
P HX,HY
1425 IF TM$="年" OR TM$="人" OR TM$="メ" OR TM$="ヤ" THEN A=HY:HY=-HX:HX=-A
1430 IX=IX*-1:IY=IY*-1:IF UM$="円" OR UM$="生" OR UM$="モ" OR UM$="ユ" THEN SWAP IX,
IY
1435 IF UM$="年" OR UM$="人" OR UM$="メ" OR UM$="ヤ" THEN A=IY:IY=-IX:IX=-A
1440 JX=JX*-1:JY=JY*-1:IF VM$="円" OR VM$="生" OR VM$="モ" OR VM$="ユ" THEN SWAP JX,
JY
1445 IF VM$="年" OR VM$="人" OR VM$="メ" OR VM$="ヤ" THEN A=JY:JY=-JX:JX=-A
1450 BEEP:HN=HN-1:LOCATE1,15
1460 PRINT STRING$(HN,"ィ");"ヰ":GOTO1510
1500 REM RED BALL
1510 BL=1:ZX=TX:ZY=TY:QX=HX:QY=HY:Z$=TM$
1520 GOSUB 2010
1530 TX=ZX:TY=ZY:HX=QX:HY=QY:TM$=Z$
1540 IF AO=1 THEN 1610
1545 IF PI=1 THEN 1710
1546 BK=2
1550 GOTO 1010
1600 REM BLUE BALL
1610 BL=2:ZX=UX:ZY=UY:QX=IX:QY=IY:Z$=UM$
1620 GOSUB 2010
1630 UX=ZX:UY=ZY:IX=QX:IY=QY:UM$=Z$
1640 IF PI=1 THEN 1710
1650 GOTO 1010
1700 REM PINK BALL
1710 BL=3:ZX=VX:ZY=VY:QX=JX:QY=JY:Z$=VM$
1720 GOSUB 2010
1730 VX=ZX:VY=ZY:JX=QX:JY=QY:VM$=Z$
1750 GOTO 1010
2000 REM BOAL MOVE
2010 A=ZX+QX:B=ZY+QY:A$=CHARACTER$(A,B):C=ASC(A$)
2011 IFA$="ミ" OR A$="厶" OR A$="ヨ" OR A$="分" OR A$="秒" OR A$="干" THEN 2300
2018 IF 175<C AND C<181 THEN 3010
2019 IF 203<C AND C<208 THEN 3010
2020 IF 226<C AND C<247 THEN 3010
2021 IF A$="ル" AND QY=-1 THEN 3010
2022 IF A$="レ" AND QY=1 THEN 3010
2023 IF A$="ラ" AND QX=-1 THEN 3010
2024 IF A$="リ" AND QX=1 THEN 3010
2030 LOCATE ZX,ZY:PRINT Z$:ZX=A:ZY=B:Z$=A$:LOCATE ZX,ZY:PRINT CHR$(226+BL)
2040 IF Z$="円" OR Z$="生" OR Z$="モ" OR Z$="ユ" THEN SWAPQX,QY:RETURN
2050 IF Z$="年" OR Z$="人" OR Z$="メ" OR Z$="ヤ" THEN A=-QY:QY=-QX:QX=A:RETURN
2060 IF 197<C AND C<204 GOSUB 6010
2070 IF Z$="カ" THEN GOSUB 7010
2080 IF Z$="ナ" THEN GOSUB 6510
2090 IF Z$="ワ" AND PK=0 AND BL=1 THEN 8010
2100 IF Z$="時" OR Z$="0" THEN 9510
2110 IF Z$="ト" THEN GOSUB 7510
2120 IF Z$="ァ" THEN GOSUB 7310
```

リスト続く

POP LOAD

6月号のプレゼントコーナーで、『ソーサリアン』のレコードが当たったんですよ。やったぁー、うれしー！　でも、うちにはステレオがありません。悲しー。今度は、ステレオのプレゼントをしてほしいなー。(福島県　高田英夫) ‼えーっ！　ステレオのプレゼント！　ぼくだって、ほしくなっちゃう……。

```
2130 IF Z$="|" THEN GOSUB 6710
2140 IF Z$="{" THEN GOSUB 6210
2150 IF Z$="ロ" THEN GOSUB 7810
2160 IF 170<C AND C<175 GOSUB 7710
2170 IF Z$="ツ" THEN GOSUB 5810
2200 RETURN
2300 LOCATE ZX,ZY:PRINT Z$:ZX=A:ZY=B:Z$=A$
2310 LOCATE ZX,ZY:PRINT CHR$(226+BL):RETURN
3000 REM BOUND
3010 PAUSE0
3020 IF 241<C AND C<247 THEN 3800
3021 IF 175<C AND C<181 THEN 3810
3030 IF 230<C AND C<236 THEN LOCATE A,B:PRINTCHR$(C+1);:PLAY"O6C0":PRINTCHR$(29,
C):SC=SC+((C-229)*-50+400)*BL:GOSUB9010
3040 IF A$="♦" AND AO=0 AND BL=1 THEN AO=1:IX=HX:IY=HY:UX=A:UY=B:UM$=TM$
3050 IF A$="♣" AND PI=0 AND BL=2 THEN PI=1:JX=IX:JY=IY:VX=A:VY=B:VM$=UM$
3100 QX=QX*-1:QY=QY*-1:GOTO 2040
3800 FF=C+BL:IF FF>247 THEN FF=247
3805 GOTO 3820
3810 FF=C+BL:IF FF>181 THEN FF=181
3820 LOCATE A,B:PRINTCHR$(FF):BEEP:GOTO3030
5800 REM TRANS ・
5810 A=INT(RND(1)*5)+1:B=INT(RND(1)*4)+1
5815 IF A=KX AND B=KY THEN 5810
5816 E=ASC(CHARACTER$(A*5+9,B*5-1)):IF 226<E AND E<230 THEN 5810
5819 C=INT(RND(1)*5)+1:D=INT(RND(1)*4)+1
5820 IF C=KX AND D=KY THEN 5819
5821 E=ASC(CHARACTER$(C*5+9,D*5-1)):IF 226<E AND E<230 THEN 5819
5826 CFLASH1
5827 LOCATE A*5+7,B*5-3:PRINTG$(I(A,B))
5828 LOCATE C*5+7,D*5-3:PRINTG$(I(C,D))
5829 PLAY"O1C0O2CO3CO4CO5CO6CO7CO8C"
5830 CFLASH:SWAP I(A,B),I(C,D)
5840 LOCATE A*5+7,B*5-3:PRINTG$(I(A,B))
5850 LOCATE C*5+7,D*5-3:PRINTG$(I(C,D))
5860 RETURN
6000 REM BONUS
6010 BEEP:BO=BO+1:IF BO>24 THEN BO=BO-1:RETURN
6020 IF BO<9 THEN LINE(1,23)-(BO,23),"テ":RETURN
6030 LINE(1,23)-(8,23),"テ":IF BO<17THEN LINE(1,22)-(BO-8,22),"テ":RETURN
6040 LINE(1,22)-(8,22),"テ":IF BO<25THEN LINE(1,21)-(BO-16,21),"テ":RETURN
6050 RETURN
6200 REM RANDOM TURN
6210 IF RND(1)*2<1 THEN 6220 ELSE 6230
6220 QX=0:QY=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
6230 QY=0:QX=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
6500 REM BONUS PAY
6510 IF BO=0 THEN RETURN
6520 IF BO>16 THEN LOCATE BO-16,21:GOTO6540
6530 IF BO>8 THEN LOCATE BO-8,22:GOTO6540 ELSE LOCATE BO,23
6540 PRINT"±":SC=SC+100*BL:GOSUB9010:BEEP
6550 BO=BO-1:GOTO6510
6700 REM JUMP
6710 TS=INT(RND(1)*25)+12:A$=CHARACTER$(TS,ZY)
6715 IF A$>"秒" AND A$>"Δ" THEN 6710
6716 A=ABS(TS-ZX):IF A<5 THEN 6710
6718 G=ZY-A:IF G<0 THEN G=0
6720 A=(TS+ZX)/2:B=(ZY-G)/(ZX-A)/(ZX-A)
6730 B$=Z$:Z$=A$:E=ZX:F=ZY:LOCATE E,F:PRINTB$
6740 FOR C=ZX TO TS STEP SGN(TS-ZX)
6750 D=INT(B*(C-A)^2+G)
6760 A$=CHARACTER$(C,D)
6770 LOCATE E,F:PRINTB$:LOCATE C,D
6780 PRINT CHR$(226+BL):B$=A$:E=C:F=D:NEXT
6790 LOCATE E,F:PRINTB$:LOCATE TS,ZY:PRINTCHR$(226+BL)
6800 QY=0:QX=SGN(TS-ZX):ZX=TS:RETURN
7000 REM SPECIAL POINT
7010 IF QX=0 THEN Z$="分" ELSE Z$="秒"
7015 SC=SC+1000:GOSUB 9010
7020 BEEP:PK=PK-1:IF PK><0 THEN RETURN
7025 PLAY"O7C0DEFGAB+C:O6C0DEFGAB+C"
7030 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("C3810000000081C3387CFEFEFEFE7F3EC3B944404C44B9C3")
7040 RETURN
7300 REM HANSHA
7310 IF QY><0 THEN Z$="分" ELSE Z$="秒"
```

260

早耳ラビットに会った君は事情を話し、拾ったペンダントを見せた。早耳ラビットはとてもおどろいた。「とんでもないものを手に入れたな！　そりゃ、秘密結社の最高幹部だけが持ってるもんだぜ。うわさだけしか聞いたことがないもんだよ！」。それを聞いた君は、これを長老に届けたほうがいいと思った。長老のアイス・ジャイアントのところへ行くなら222へ。それとも、もう少し情報を集めるなら、280へ進め。

POP LOAD

とうとう『うる星やつら完結編』がLDになった！『パトレイバー』はVol.2や！『ガルフォース3』も出る。『ドミニオン』Vol.2はまだだ。もう、どーにでもなれー！　どーせ、家にはVTRはねー！　こうなったら、夏休みに、『AKIRA』を見に行ってやるう、と『CITYHUNTER2』のサントラ盤を買おうと思いつつ、そんなことを考えたりする。（東京都　らんま1／25000）‼PLにものったことだし、あんまり興奮しないでネ。

```
7320 IF HN>7 THEN RETURN
7330 HN=HN+1:LOCATE 1,15:PRINT STRING$(HN,"ｨ"):BEEP:RETURN
7500 REM STOP
7510 BEEP
7520 IF STICK(0)=2 OR STICK(1)=2 THEN QX=0:QY=1:RETURN
7530 IF STICK(0)=8 OR STICK(1)=8 THEN QX=0:QY=-1:RETURN
7540 IF STICK(0)=4 OR STICK(1)=4 THEN QX=-1:QY=0:RETURN
7550 IF STICK(0)=6 OR STICK(1)=6 THEN QX=1:QY=0:RETURN
7560 GOTO 7520
7700 REM YAYA
7710 D=Y(C-170)
7720 IF D=1 THEN QX=0:QY=-1
7730 IF D=2 THEN QX=0:QY=1
7740 IF D=3 THEN QX=1:QY=0
7750 IF D=4 THEN QX=-1:QY=0
7760 RETURN
7800 REM YAYA CHA
7810 FORC=1TO2
7820 A=INT(RND(1)*4)+1:B=INT(RND(1)*4)+1
7830 DEF CHR$(170+A)=HEXCHR$(Y$(Y(B)))
7840 DEF CHR$(170+B)=HEXCHR$(Y$(Y(A)))
7850 SWAP Y(A),Y(B):NEXT:RETURN
8000 REM GOAL
8010 ME=ME+1:BO=0:AO=0:PI=0
8011 A$=RIGHT$("0"+OCT$(ME),2)
8012 B=VAL(RIGHT$(A$,1)):A=VAL(LEFT$(A$,1))
8013 P$="":FORC=1TO2
8014 P$=P$+CHR$(A*3+INT(RND(0)*3)+97)
8015 P$=P$+CHR$(B*3+INT(RND(0)*3)+97)
8016 NEXT
8020 LINE(0,0)-(39,24),"±",BF
8021 IF ME=31 THEN 8210
8025 LOCATE 9,13:PRINT"challenge±the±next±trip"
8027 LOCATE 16,18:PRINT"password"
8028 LOCATE 18,20:PRINT P$
8030 PAUSE10:A=1
8040 B=(A-19)^2/19
8060 LOCATE A,B :PRINT"ｷｸ";CHR$(29,29,31);"ｹｺ"
8080 FORC=1TO75:NEXT:RO=1
8090 LOCATE A,B:PRINT"±±";CHR$(29,29,31)+"±±"
8100 IF STRIG(0)+STRIG(1)><0 THEN RO=1:GOTO300
8110 A=A+1:IF A><37 THEN 8040
8120 RO=1
8140 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 8140 ELSE 300
8200 REM ENDIGN
8210 CSIZE3:LINE(0,0)-(39,24),"±",BF
8215 IF CO=0 THEN 8300
8220 COLOR6:LOCATE 4,6:PRINT#0"congratulations."
8230 COLOR7:LOCATE 22,8:PRINT#0"¥]"
8240 LOCATE 22,10:PRINT#0"^_"
8250 LOCATE 4,16:PRINT"you±have±finished±all±the±trips."
8260 LOCATE 18,18:PRINT"but/"
8270 LOCATE 6,20:PRINT"nikochan±don't±love±you±yet."
8271 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,30
8272 PLAY"O5D3G1D3G3D1F3EDCD4O4B3B1G7G3:O4F7C7F7C7:O4A7E7A7E7"
8273 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,30
8274 PLAY"O5D3G1D3G3D1F3EDCO5D4G1G3B3B5:O4F7C7F7E5:O4A7E7A7B5"
8280 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 8280 ELSE 8400
8300 COLOR6
8310 LOCATE6, 2:PRINT#0"±±ｿﾀ±±±±±±ｿﾀ"
8312 LOCATE6, 4:PRINT#0"±±ﾁｪｿﾀ±±ｿﾀﾁｪ"
8315 LOCATE6, 6:PRINT#0"ｿﾀ±±ﾁｪｿﾀﾁｪ±±ｿﾀ"
8320 LOCATE6, 8:PRINT#0"ﾁｪ±±±±ﾁｪ±±±±ﾁｪ"
8325 LOCATE6,10:PRINT#0"ｿﾀ±±±±±±±±±±ｿﾀ"
8330 LOCATE6,12:PRINT#0"ﾁｪ±±±±±±±±±±ﾁｪ"
8340 LOCATE6,14:PRINT#0"±±ｿﾀ±±±±±±ｿﾀ"
8350 LOCATE6,16:PRINT#0"±±ﾁｪ±±±±±±ﾁｪ"
8355 LOCATE6,18:PRINT#0"±±±±ｿﾀ±±ｿﾀ±±"
8360 LOCATE6,20:PRINT#0"±±±±ﾁｪｿﾀﾁｪ±±"
8365 LOCATE6,22:PRINT#0"±±±±±±ﾁｪ±±±±"
8370 COLOR7:LOCATE16,12:PRINT#0"*+,-"
8380 COLOR7:LOCATE16,14:PRINT#0CHR$(58,59,60,61)
8381 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,30
8382 PLAY"O5D3G1D3G3D1F3EDCD4O4B3B1G7G3:O4F7C7F7C7:O4A7E7A7E7"
8383 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,30
```

リスト続く

261

ウィレム・ザ・ブラックの紹介でグリーン・スネークに会いに行った君は、人間には会えないということばを聞いて引きあげざるをえなかった。別の姿に変装して出直すなら221へ、グリーン・スネークのすきをみて洞窟へ忍びこむなら244へ進め。

理科系の大学に入り、コンピュータ関係のクラブに入り、1カ月間、そういう話にどっぷり頭をつけてポプコムを読むと、始めから終わりまで文系の考え方、書き方だなぁと思われて、とても変な感じです。P.S.神戸から門真に引っ越しました。これからもよろしく。(大阪府　青竜) ‼つまり、ユニークというのか、個性的というのか、そういう意味でかな？

君はグリーン・スネークに〈黒メノウ〉を見せると、秘密結社に入れてほしいと頼んだ。グリーン・スネークは何もいわず、さらに洞窟の奥へと案内した。このままついていくなら264へ、とりあえずここを出るなら242へ進め。

```
8384 PLAY"O5D3G1D3G3D1F3EDCO5D4G1G3B3B5:O4F7C7F7E5:O4A7E7A7B5"
8390 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 8390 ELSE 8400
8400 CSIZE:LINE(0,0)-(39,24),"±",BF
8410 GOTO9730
9000 REM SCORE
9010 LOCATE 1,10:PRINTUSING"#######";SC
9020 RETURN
9500 REM MISS
9510 PAUSE5:LOCATEZX,ZY:PRINTZ$
9520 IF BL=2 THEN AO=0:RETURN
9525 IF BL=3 THEN PI=0:RETURN
9527 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,20
9529 PLAY"O2+D1+CBAGFE4E1EFEEEA3:O3+D1+CBAGFE4E1EFEEEA3:O4+D1+CBAGFE4E1EFEEEA3"
9530 KZ=KZ-1:AO=0:PI=0:IF KZ=0 THEN 9710
9540 GOTO 300
9700 REM GAME OVER
9710 LINE(0,0)-(39,24),"±",BF:COLOR5
9720 LOCATE10,7:PRINT"you±lost±all±balls."
9730 COLOR7:LOCATE15,11:PRINT"APQRLMNOC"
9740 LOCATE15,12:PRINT USING"D#######E",SC
9750 LOCATE15,13:PRINT"FGGGGGGGH"
9760 IF SC>HI THEN HI=SC
9770 LOCATE15,15:PRINT"AIJKLMNOC"
9780 LOCATE15,16:PRINT USING"D#######E",HI
9790 LOCATE15,17:PRINT"FGGGGGGGH"
9800 IF SC=HI THEN COLOR6:LOCATE8,20:PRINT"you±recorded±high±score.":COLOR7
9810 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 9810 ELSE 289
10000 REM SCRN PRINT
10010 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("FBFDFEFEFEFEFFFF0000000000000102C3810000000081C3")
10015 FORB=1TO4:FORA=1TO5:C=C+1:I(A,B)=KR(C)
10020 LOCATE A*5+7,B*5-3:PRINTG$(I(A,B))
10030 NEXT A,B:KX=3:KY=3
10060 LINE(17,12)-(31,16),"±",BF
10070 LOCATE 18,13:PRINT"now/be±ready/"
10075 LOCATE 21,15:PRINT"please.":RO=1
10090 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 10092 ELSE 10090
10092 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 10092 ELSE 10100
10100 LOCATE KX*5+7,KY*5-3:PRINTG$
10110 LOCATE 17,12:PRINTG$(I(2,3))
10120 LOCATE 27,12:PRINTG$(I(4,3)):GOTO1000
15010 LINE(0,0)-(39,24),"±",BF
15015 LINE(9,0)-(39,23),"▒",BF
15020 LOCATE9,1:PRINT"▒▒▒┌──────────────────────┐▒▒▒"
15030 LINE(11,2)-(11,21),"▄",BF
15035 FOR A=4 TO 19 STEP 5
15036 LINE(11,A)-(37,A),"ゑ":NEXT
15040 A$="":FORA=1TO25:A$=A$+CHR$(PEEK@(&H8000+ME*100+A)):NEXT
15050 B$="":FORA=1TO25:B$=B$+CHR$(PEEK@(&H8000+25+ME*100+A)):NEXT
15060 FORA=1TO29:KR(A)=PEEK@(&H8000+50+ME*100+A):NEXT
15070 PK=KR(1):C=1
15075 LOCATE 12,1:PRINTA$
15078 LOCATE 12,22:PRINTB$
15080 FOR A=4 TO 19 STEP 5:C=C+1
15090 LOCATE10,A:PRINTH$(KR(C)):NEXT
15100 FOR A=4 TO 19 STEP 5:C=C+1
15110 LOCATE38,A:PRINTH$(KR(C)):NEXT
15140 LOCATE2,1:PRINT"ASTUC"
15150 LOCATE2,2:PRINT"D  1E"
15160 LOCATE2,3:PRINT"FGGGH"
15170 LOCATE0,5:PRINT"AIJKLMNOC"
15180 LOCATE0,6:PRINT"D  10000E"
15190 LOCATE0,7:PRINT"FGGGGGGGH"
15200 LOCATE0,9:PRINT"APQRLMNOC"
15210 LOCATE0,10:PRINT"D     00E"
15220 LOCATE0,11:PRINT"FGGGGGGGH"
15225 LOCATE 1,6:PRINTUSING"#######";HI
15230 LOCATE 1,10:PRINTUSING"#######";SC
15235 LOCATE 3,2:PRINTUSING"###";ME
15240 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(KZ-1,"ッ")
15250 LOCATE 1,15:PRINT STRING$(HN,"ィ")
15260 FORA=1TO4:Y(A)=A:NEXT
15270 FORA=1TO4:DEFCHR$(170+A)=HEXCHR$(Y$(A)):NEXT
15999 GOTO 10000
60000 REM OPENING
60010 LINE(0,0)-(39,24),"±",BF
60020 LOCATE 13,5:PRINT"belle±epoque"
```


POP LOAD

編集部のみなさん、お元気ですか？　私はむかしむかし、いちおう常連をしていた佐川純司です。今年の春から北海道で大学生をしております。相変わらずナイコンですが、今年じゅうにPC-8801MAかFAを買う予定です。今後、なかなか投稿できなくなるかもしれませんが、今後とも楽しい本をよろしくお願いいたします。(北海道　佐川純司) ‼あのころは、ほんとにいろいろ協力してもらったりして、感謝しています。また、おつき合い、よろしく。

君は帰る前にキメラの像に近づいていった。みんなが君をじっと見つめている。「しかし、すばらしいですねえ。こんな像は今まで見たこともない」。君はそういうと像に一礼し、みんなに別れを告げ洞窟の外に出た。きょうはとりあえずうちにもどって、あしたまた出直そう。180へ進め。

```
60030 LOCATE 14,10:PRINT"ｯﾋﾋstart"
60040 LOCATE 16,13:PRINT"continue"
60090 A=10:PAUSE5
60100 B=STICK(0):C=STICK(1)
60110 IF B=8 OR C=8 THEN A=10:GOTO60140
60120 IF B=2 OR C=2 THEN A=13:GOTO60140
60130 IF STRIG(0)+STRIG(1)><0 THEN 60200 ELSE 60100
60140 LOCATE 14,A:PRINT"ｯ":LOCATE 14,23-A:PRINT"ﾋ":GOTO60100
60200 IF A=10 THEN 290
60205 LOCATE 13,18:PRINT"inputﾋpassword"
60210 A=1:LOCATE17,20:PRINT"aaaa"
60215 CREV1:LOCATE17,20:PRINT"a":PAUSE5
60220 C=STICK(1):IF C=0 THEN C=STICK(0)
60230 IF C=4 AND A><1 THEN POKE@9008+A,39:A=A-1:POKE@9008+A,47
60235 IF C=6 AND A><4 THEN POKE@9008+A,39:A=A+1:POKE@9008+A,47
60238 B=PEEK@(13104+A)
60240 IF C=8 THEN B=B+1
60245 IF C=2 THEN B=B-1
60250 IF B=96 THEN B=122
60260 IF B=123 THEN B=97
60270 LOCATE 16+A,20:PRINTCHR$(B):PAUSE1
60280 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 60220 ELSE 60290
60290 P$=SCRN$(17,20,4):CREV
60500 A$=LEFT$(P$,2)
60510 A=ASC(LEFT$(A$,1))-100:B=0
60520 IF A<0 THEN 60530 ELSE A=A-3:B=B+1:GOTO60520
60530 A=ASC(RIGHT$(A$,1))-100:C=0
60540 IF A<0 THEN 60550 ELSE A=A-3:C=C+1:GOTO60540
60550 PS=B*8+C
60600 A$=RIGHT$(P$,2)
60610 A=ASC(LEFT$(A$,1))-100:B=0
60620 IF A<0 THEN 60630 ELSE A=A-3:B=B+1:GOTO60620
60630 A=ASC(RIGHT$(A$,1))-100:C=0
60640 IF A<0 THEN 60700 ELSE A=A-3:C=C+1:GOTO60640
60700 IF PS><B*8+C OR PS=0 OR PS>30 THEN 60010
60710 ME=PS:CO=1:GOTO290
```

ゲームに金縛り!!

業務用ビデオゲームのソフトが手に入る!!

ゲームセンターで使っているゲームがあなたの部屋でプレイできます!! 大型機種(アウトラン・スペースハリア等)を除くゲームならすべてOK。

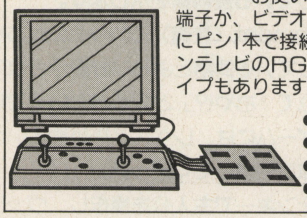
当社のテレビキットとゲームソフトを組み合わせれば、あなたの部屋がゲームセンターに変身!!

ゲームソフトは¥10,000のものから、最新ソフト¥168,000まで各種取り揃えております。

(例)サイドアーム…20,000円・黄金の城…25,000円・リアルマージャン…15,000円・源平討魔伝…50,000円・ダブルドラゴン…60,000円・サラマンダ…60,000円・1943…45,000etc…

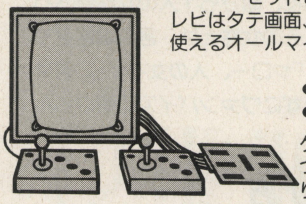
全品完動品、説明書付、保証付です。ゲーム機本体(Aタイプ・Bタイプ)の販売もしております。

テレビキットAタイプ 2人同時プレイもOK。家庭でお使いのテレビのビデオ入力端子か、ビデオデッキの外部入力端子にピン1本で接続するだけです。パソコンテレビのRGB21ピンに、つなぐタイプもあります。



- ビデオ出力タイプ ¥34,000
- RGB出力タイプ ¥28,000
- ビデオ+RGB ¥37,000
- ハーネス別売り ¥ 2,500

テレビキットBタイプ 14インチゲーム専用テレビがセットされており、しかもテレビはタテ画面、ヨコ画面どちらでも使えるオールマイティです。



- 1人用 ¥50,000
- 2人同時用 ¥55,000

ゲームソフトと本体をつなぐハーネスは別売り¥2,500です。

商品ご希望の方は、電話でソフトの値段を確認してから現金書留で代金をお送り下さい。商品は代金到着後スグ発送致します。

- ゲームソフトの価格表をご希望の方は、60円切手2枚同封のうえテクナートPC係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20コア日本橋2F

TEL.06-643-7641

VAMPIRE NEST

イラスト／スキップ・トミオカ

ストーリー

君の住んでいるこの町は、片田舎の小さな町だが、静かで住みごこちのよい町である。しかしある日、この町に突如災いが降りかかった。ヴァンパイア（吸血鬼）がモンスターを引き連れて、町にやって来たのだ。そういえば君はヴァンパイアが美女を求めて町を転々としているというウわさを聞いたことがある。「まさか、この町に来るなんて……」。

ヴァンパイアは町のはずれにある古い館を占拠して、そこを根城とした。そしてある夜、町から1人の女性をさらっていった。こともあろうにその女性とは、君の婚約者である「らんらん」であった。「ヤロー、人の女を！」。君は町の人たちが止めるのも聞かずにヴァンパイアの館にらんらんを助けに向かったのだ。

遊び方

このゲームはスクロールマップ型のRPGです。プログラムをRUNさせるとしばらくしてタイトル画面が現れます。このときに何かキーを押すと、名前入力モードとなります。8文字以内で名前を入力してください。名前の入力が終わるとゲームが始まります。

ゲームは、ヴァンパイアの館に入ったところから始めます。左上に5×5のマップが表示されています。緑色の四角いカーソルが自分の位置です。右上のほうにはステータスが表示されています。

●ステータスの種類

・Hit. P……おなじみのヒットポイントです。これが0になると死んでしまいます。
・Str……これもおなじみ、ストレングスです。
・Def……ディフェンス、つまり防御力を表します。
・Gold……現在持っているお金（Gold）を示します。
・Food……現在持っている食料数を示します。

これらの下にequipment（装備）というものがあります。これは、現在持っている武器とよろいが表示されています。ステータスを見て「おや!?」と思う方もいるでしょう。そうです、このゲームには、レベルと経験値という値がありません。その点に注意してください。

ゲームの進行は、テンキーで主人公を操作し、ヴァンパイアをたおすために必要なためのアイテムを拾い集め、最終目的はらんらんを救い出すことです。そのためには会話をしたり、武器を買ったり、ヴァンパイアの手下たちとも戦わなくてはなりません。画面のメッセージに注意しながらプレイしていってください。

264

君はグリーン・スネークのあとについて洞窟を進んでいった。突然、足もとの地面がぽっかりと口をあけると、君は深い縦穴に落ちていった。落ちたところは真っ暗な地下迷路の中だった。罠にかかってしまったのだ！　幸いケガはなかったが、一生この地下迷路から出られないのだろうか……君はさっそくモグラに変身すると、穴を掘り始めた。何時間もかかって、なんとか地下迷路から脱出することができた。224へ進め。

●会話について

館の中にはモンスターが多くひそんでいますが、人間もいます。彼らのなかには、あなたに重要なヒントまたは助言をあたえてくれる者もいますので、彼らには積極的に話しかけましょう（人とカーソルを重ねるだけでいい）。

●宝箱について

館の中には、宝箱のようなものがいくつかあります。これをあけるためにはSコマンドを使います。

●戦闘について

館の中を歩いていると、モンスターと出くわします。戦うか逃げるかは、画面の指示に従って、選んでください。

RUNを選んだ場合10分の1の確率で失敗します。またその敵が部屋の番人ならば、部屋の中に入ることはできません。

戦闘時の入力も画面の指示に従ってください。

●キー操作

2……南に移動	S……自分の足元を調べる
4……西に移動	E……食料を1つ食べる
6……東に移動	I……現在持っているアイテムを見る
8……北に移動	

プログラム入力について

このプログラムは、BASICのみで作られており、F-BASICV3.3を使用しています。ですからFM77AV以降のマシンでないと動きません。

プログラムを入力したら、

SAVE "VAM" ↵としてセーブしてください。

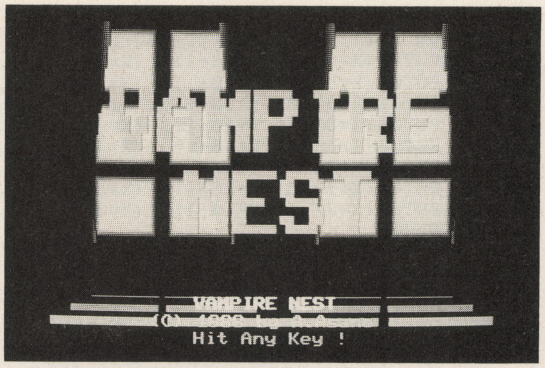
実行方法は、

RUN "VAM" でOKです。

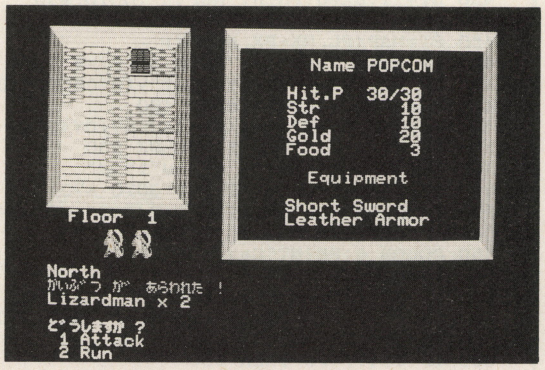
プログラムの評価と感想

このゲームはごく簡単なRPGなので、RPGファンには少々もの足りないのではないかと思います。まぁオールBASICなのでメモリー的にも、スピード的にも多くを望むのはぜいたくなのはわかりますが、快適に遊べるくらいな操作性は必要なんではないでしょうか。FM-7特有のキー入力の悪さを、AVシリーズからは、なんとか回避することをまず考えてほしいと思います。そのほかの点では、グラフィック、サウンドともによくできていると思います。

最近、FMシリーズに元気がないとなげくユーザーが多いのですが、このオリジナルプログラムのようなコーナーにどんどん参加していくことも、その機種をもりあげていくのに効果的なことだと思います。このゲーム作者、浅野君のように「オレがやらなきゃ、だれがやる」くらいの意気ごみのあるユーザーの多い機種は必ずのびていくと思いますので、みなさんがんばってください。



美しいタイトル画面。



スクロール画面にひとくふうほしいね。

BASICプログラム VAMPIRE NEST

```
100 ' ||||||||| Vampire Nest |||||||||
110 CLEAR:RANDOMIZE TIME/4
120 WIDTH 40,25:CONSOLE 17,8,0,0,1:DEFINT A-Z
130 DEFFNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*65536!
140 GOTO 2310
150 SCREEN@0
160 MAX=30:HP=30:GD=20:FD=3:W=1:R=1:FL=1:MX=8:MY=14
170 GOSUB 2150
180 FOR I=0 TO 24:PT1(I)=-1:NEXT
190 LOCATE 2,13:PRINT"Floor ";FL:LOCATE 0,24
200 ' ||||||||| Move |||||||||
210 COLOR 7
220 FOR I=0 TO 24
230 X=I MOD 5:Y=I¥5:PX=MX-2+X:PY=MY-2+Y
240 PT2(I)=MAP(FL,PX,PY)
250 IF PT2(I)=PT1(I) THEN 350 ELSE PT1(I)=PT2(I)
```

リスト続く

265

スモールドラゴンに化けた君はグリーン・スネークに会うことができた。グリーン・スネークは君の話を聞くと、そんな話は何も知らないといい、君を追い返そうとした。このまま帰るなら271へ、なんとかして洞窟にもぐりこむなら176へ進め。

POP LOAD

やっほー、元気!? な、なんとわが三重高に円丈さんが公演に来てくれたんです！ それにしても、あの着物についてたのは、『ザナドゥ』のロゴ!? (三重県 倉野直紀) ‼ヘェー、あなたの学校へ公演に!? 円丈師匠、大活躍ってとこですね。最近はNHKの夜の銀河テレビ小説なんかにも出演したりしてましたよ。

グリーン・スネークは洞窟の奥へ君を案内すると話し始めた。「秘密結社の集会が近々あるのだ。集会に出席したいなら、北の山のストーン・ゴブリンからへ黒メノウ〉を受け取ってこい。話はそのあとだ」。君はグリーン・スネークに礼をいうと洞窟を出た。もう一度早耳ラビットに会うなら278へ進め。ホール・ホワイトのところで手に入れた水晶玉を持っているなら173へ進んでもよい。

```
260 ON PT2(I)+1 GOTO 270,280,290,300,310,320,330,340,270
270 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P1%,PSET:GOTO 350
280 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P2%,PSET:GOTO 350
290 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P3%,PSET:GOTO 350
300 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P4%,PSET:GOTO 350
310 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P5%,PSET:GOTO 350
320 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P6%,PSET:GOTO 350
330 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P7%,PSET:GOTO 350
340 PUT@A(X*32+21,Y*16+11)-(X*32+21+31,Y*16+15+11),P8%,PSET
350 NEXT
360 LINE(85,43)-(116,58),PSET,4,B:LINE(87,44)-(114,57),PSET,4,B
370 PT=MAP(FL,MX,MY)
380 ON PT+1 GOTO 390,390,390,850,900,950,390,390,1230
390 IF INT(RND*19)=0 THEN 1400
400 ON INSTR("4682SEI",INPUT$(1)) GOTO 410,420,430,440,540,750,810:GOTO 360
410 DX=-1:DY=0:PRINT"West":GOTO 450
420 DX= 1:DY=0:PRINT"East":GOTO 450
430 DY=-1:DX=0:PRINT"North":GOTO 450
440 DY= 1:DX=0:PRINT"South"
450 PT=MAP(FL,MX+DX,MY+DY)
460 IF PT=6 THEN 490 ELSE IF PT=7 THEN 480
470 MX=MX+DX:MY=MY+DY:PLAY"V13@6804C":GOTO 200
480 PLAY"V15@7304A":GOTO 400
490 A=-(MX+DX=4)-(MX+DX=9ANDMY+DY=3)*2-(MX+DX=9ANDMY+DY=8)*3
500 IF IT(A)=1 THEN 510 ELSE 530
510 PRINT IT$(A);"ｶﾞ ﾋﾟｯﾀﾘ ﾃﾞｼﾀ"
520 MAP(FL,MX+DX,MY+DY)=0:GOTO 470
530 PRINT"ｺﾉ ﾄﾋﾞﾗﾉ ｶｷﾞﾖ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ":GOTO 480
540 ' ||||||||| Search ||||||||
550 COLOR 6:PRINT"Search":COLOR 7
560 PT=MAP(FL,MX,MY)
570 IF PT=1 THEN 580 ELSE IF PT=2 THEN 660 ELSE 730
580 IF FL=1 AND MX=14 AND MY=3 THEN 590 ELSE 730
590 PRINT"ﾐｽﾞ ｶﾞ ﾜｲﾃ ｲﾏｽ"
600 IF IT(7)<>0 THEN 620
610 PRINT IT$(7);"ﾖ ﾐｯｹﾀ !":PLAY PL$(4):IT(7)=1:GOSUB 2290
620 PRINT"ﾜｲﾃ ｲﾙ ﾐｽﾞﾖ ﾉﾝﾃﾞ ﾐﾏｽｶ ? [Y/N]"
630 ON INSTR("YN",INPUT$(1)) GOTO 640,650:GOTO 630
640 PRINT"ｶﾗﾀﾞ ﾉ ｷｽﾞ ｶﾞ ｲｴﾃｲｸ ﾖｳﾀﾞ･･･":HP=MAX
650 GOSUB 2190:GOSUB 2290:PRINT:GOTO 400
660 COLOR 7:PRINT"ﾊｺ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":PRINT"ｱｹﾃﾐﾏｽ...":GOSUB 2290
670 A=-(MX=6ANDMY=6)-(MX=3ANDMY=7)*2-(MX=10)*3-(MX=3ANDMY=3)*4-(MX=6ANDMY=12)*5-
(MX=7)*6-(MX=14)*7-(MX=6ANDMY=7)*8-(MX=8)*9
680 ON A GOTO 690,690,690,690,690,700,710,700,740
690 PRINT IT$(A);"ﾖ ﾃﾆｲﾚﾀ !":PLAY PL$(4):IT(A)=1:GOTO 720
700 PRINT"200 Gold ﾖ ﾃﾆｲﾚﾀ !":PLAY PL$(4):GD=GD+200:GOTO 720
710 PRINT WE$(3);"ﾖ ﾃﾆｲﾚﾀ !":PLAY PL$(4):W=3
720 GOSUB 2190:GOSUB 2290:PRINT:MAP(FL,MX,MY)=1:GOTO 400
730 PRINT"ｺｺﾆﾊ ﾅﾆﾓ ｱﾘﾏｾﾝ":GOSUB 2290:PRINT:GOTO 400
740 EN=8:ME=1:GOTO 1420
750 ' ||||||||| Eat ||||||||
760 IF FD=0 THEN 400
770 COLOR 6:PRINT"Eat":COLOR 7
780 PRINT"Hit.P ｶﾞ 10 ｶｲﾌｸ ｼﾀ !"
790 FD=FD-1:HP=HP+10:IF HP>MAX THEN HP=MAX
800 GOSUB 2190:GOSUB 2290:PRINT:GOTO 400
810 ' ||||||||| Inventory ||||||||
820 COLOR 6:PRINT"Inventory":COLOR 7
830 FOR I=1 TO 7:IF IT(I)=1 THEN PRINT IT$(I)
840 NEXT:GOTO 400
850 ' ||||||||| Up ||||||||
860 COLOR 7:PRINT "ｳｴ ﾍ ｲｸ ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":PRINT"ﾉﾎﾞﾘﾏｽｶ ? [Y/N]"
870 ON INSTR("YN",INPUT$(1)) GOTO 880,890:GOTO 870
880 LINE(21,11)-(181,91),PSET,0,BF:FL=FL+1:PRINT:GOTO 180
890 PRINT:GOTO 400
900 ' ||||||||| Down ||||||||
910 COLOR 7:PRINT"ｼﾀ ﾍ ｲｸ ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ":PRINT"ｵﾘﾏｽｶ ? [Y/N]"
920 ON INSTR("YN",INPUT$(1)) GOTO 930,940:GOTO 920
930 LINE(21,11)-(181,91),PSET,0,BF:FL=FL-1:PRINT:GOTO 180
940 PRINT:GOTO 400
950 ' ||||||||| Talking ||||||||
960 A=-(MX=11ANDMY=12)-(MX=3)*2-(MX=11ANDMY=3)*3-(MX=5)*4-(MX=7)*5-(MX=12)*6-(MX
=6)*7
970 ON A GOSUB 4970,4980,5000,5020,5030,5040,5050
980 IF A=2 AND IT(5)=1 AND IT(6)=1 AND IT(7)=1 THEN F1=1:GOSUB 4990
990 IF A=3 AND F2=1 THEN GOSUB 5010
```


POP LOAD

6月8日、本屋へ行くと、「人魚の森」のポスターが480円で売られていた。で、それを買おうと、レジへ持って行くと、ポプコムとかいう、パソコンの雑誌が付録についていた。ラッキー♡(あれっ？　逆だったかな？)（大阪府　ランドマスター）‼あのねぇ……。ト、ホ、ホ。

```
1000 FOR I=1 TO LEN(M$)
1010 PRINT CHR$(ASC(MID$(M$,I,1))-1);:NEXT:PRINT
1020 IF A=3 AND F2=1 THEN A=6:GOTO 690
1030 IF A=4 THEN 1060
1040 IF A=7 THEN F2=1
1050 GOSUB 2290:GOTO 400
1060 ' ----- Shop(?) -----
1070 COLOR 5
1080 PRINT"1 ";WE$(2),WG(2):PRINT"2 ";AR$(2),AG(2):PRINT"3 ";AR$(3),AG(3)
1090 PRINT"4 Food":PRINT"5 ﾅﾆﾓ ｶﾜﾅｲ"
1100 ON INSTR("12345",INPUT$(1)) GOTO 1110,1120,1130,1140,1220:GOTO 1100
1110 IF GD<WG(2) THEN 1200 ELSE W=2:GD=GD-WG(2):GOTO 1190
1120 IF GD<AG(2) THEN 1200 ELSE R=2:GD=GD-AG(2):GOTO 1190
1130 IF GD<AG(3) THEN 1200 ELSE R=3:GD=GD-AG(3):GOTO 1190
1140 COLOR 7:PRINT"Food 1ｺ ﾃﾞ 10 Gold ﾀﾞ。 ｲｸﾂｶｳ ? (1-9)"
1150 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1150 ELSE A=VAL(A$)
1160 IF A<1 OR A>9 THEN 1150
1170 IF GD<A*10 THEN 1200 ELSE IF FD+A>9 THEN 1210
1180 FD=FD+A:GD=GD-A*10
1190 COLOR 7:PRINT"ﾏｲﾄﾞｱﾘｰ !":GOSUB 2190:GOSUB 2290:GOTO 1070
1200 COLOR 7:PRINT"Gold ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝﾖ !":GOSUB 2290:GOTO 1070
1210 PRINT"Food ﾊ 9ｺ ﾏﾃﾞｼｶ ﾓﾃﾏｾﾝ":GOSUB 2290:GOTO 1070
1220 GOSUB 2290:COLOR 7:PRINT:GOTO 400
1230 ' ----- Room Guarder -----
1240 A=-(MX=5ANDMY=7)-(MX=6)*2-(MX=12ANDMY=13)*3-(MX=4)*4-(MX=5ANDMY=8)*5-(MX=13
)*6-(MX=7)*7-(MX=12ANDMY=5)*8-(MX=8)*9
1250 ON A GOTO 1260,1270,1280,1290,1300,1310,1320,1330,1340
1260 EN=3:ME=4:GOTO 1420
1270 EN=2:ME=5:GOTO 1420
1280 EN=5:ME=3:GOTO 1420
1290 EN=5:ME=4:GOTO 1420
1300 EN=4:ME=5:GOTO 1420
1310 EN=9:ME=1:GOTO 1420
1320 EN=7:ME=1:GOTO 1420
1330 EN=6:ME=2:GOTO 1420
1340 PRINT"ﾄﾞｺ ｶﾗ ｶ ｺｴ ｶﾞ ｷｺｴﾏｽ":GOSUB 2290
1350 COLOR 6:INPUT"ｼﾞｭﾓﾝ ﾖ ｲｴ !",A$:B$=""
1360 FOR I=1 TO 10 STEP 2:B$=B$+CHR$(VAL(MID$(J$,I,2))-1):NEXT
1370 IF A$=B$ THEN 1380 ELSE 1390
1380 PRINT"ﾄｵﾙｶﾞﾖｲ･･･":MAP(FL,MX,MY)=0:GOTO 400
1390 PRINT"ﾁｶﾞｳ !!":MX=MX-DX:MY=MY-DY:GOTO 200
1400 ' ||||||||■ Battle ■■■■■■■■|
1410 EN=INT(RND*4)+1:ME=INT(RND*5)+1
1420 COLOR 2:PRINT"ｶｲﾌﾞｯ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ !":MME=ME
1430 IF ME<3 THEN EX=40 ELSE IF ME<5 THEN EX=0 ELSE EX=-40
1440 ON EN GOTO 1450,1460,1470,1480,1490,1500,1510,1520,1530
1450 RESTORE 3980:GOTO 1540
1460 RESTORE 4070:GOTO 1540
1470 RESTORE 4160:GOTO 1540
1480 RESTORE 4250:GOTO 1540
1490 RESTORE 4340:GOTO 1540
1500 RESTORE 4430:GOTO 1540
1510 RESTORE 4520:GOTO 1540
1520 RESTORE 4610:GOTO 1540
1530 RESTORE 4700:GOTO 1540
1540 READ MN$,MH,MS,MD
1550 FOR I=0 TO 95:READ A$:M%(I)=FNA:NEXT
1560 FOR I=1 TO ME:MH(I)=MH
1570 PUT@A(I*40+EX,115)-(I*40+EX+31,130),M%,PSET:NEXT
1580 PLAY PL$(1):COLOR 6:PRINT MN$;" x";ME
1590 IF EN=9 THEN 2040 ELSE IF EN=8 THEN 2100
1600 COLOR 7:PRINT:PRINT"ﾄﾞｳｼﾏｽｶ ?"
1610 COLOR 5:PRINT" 1 Attack":PRINT" 2 Run"
1620 ON INSTR("123",INPUT$(1)) GOTO 1630,1810:GOTO 1620
1630 ' ----- Attack -----
1640 COLOR 7:PRINT:PRINT"ﾄﾞﾉ ｶｲﾌﾞｯﾄ ?"
1650 COLOR 5:FOR I=1 TO ME:PRINT I;MN$;" ･･･ H.P";MH(I):NEXT
1660 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1660 ELSE A=VAL(A$)
1670 IF A<1 OR A>ME THEN 1660
1680 COLOR 6:PRINT"Attack !":GOSUB 2290
1690 IF ST+INT(RND*6)>MD+INT(RND*6) THEN 1700 ELSE 1800
1700 DM=INT(RND*WP(W))+W*2
1710 IF EN=8 AND F1=0 THEN DM=0
1720 PLAY,,,PL$(2):PRINT"Hit !"
1730 COLOR 7:PRINT MN$;"ﾆ";DM;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ﾖ ｱﾀｴﾀ !"
1740 MH(A)=MH(A)-DM:IF MH(A)<=0 THEN ME=ME-1 ELSE 1870
```

リスト続く

267

グリーン・スネークをたおした君は、洞窟の中で黒い石にヘビが巻きついた形のペンダントを見つけた。何かの手がかりになるかもしれないので、持っていくことにした。急いで洞窟を出た君は、だれかと相談しようと考えた。早耳ラビットに会いに行くなら200へ進め。もし、ホール・ホワイトのところで見つけた水晶玉を持っているなら173へ進んでもよい。

POP LOAD

ポプコム編集部は、小学館から新入社員が入るんですか？　それとも新企画社独自？　それともう1つ、BASIC、Cなどの言語も知っていて、プログラムも作れなくちゃ入れませんか？　あと8年したら、編集部に入りたーい！（大分県　牧徹）‼ポプコムの編集部に入るためのハッキリした資格というか、条件っていうのは、説明すると長くなるけどしっかり勉強して、いろいろな知識や教養を身につけてからでもおそくはありませんよ。

なんとか〈魔法の黒石〉のゆくえをさぐろうと思った君は、黒石のことを話題にしてみた。「黒石さえ手に入れば、われわれの天下になるのも時間の問題だ。なんとかして手に入れたいものだな」。みんなの会話が一瞬とぎれ、ちらっとキメラの像を見た者も何人もいた。どうやら、黒石は彼らの手に入っているらしい。さらに話を続けるなら178へ進め。きょうはこのへんで帰るなら263へ進め。

```
1750 PRINT MN$;"ヲ タオシタ !"
1760 LINE((MME-ME)*40+EX,115)-((MME-ME)*40+EX+31,130),PSET,0,BF
1770 IF EN=8 THEN 2890
1780 IF ME=0 THEN 1980
1790 FOR I=A TO ME:MH(I)=MH(I+1):NEXT:GOTO 1870
1800 PLAY,,,PL$(3):COLOR 2:PRINT"Miss !":GOTO 1870
1810 ' ----- Run -----
1820 GOSUB 2290:IF INT(RND*9)=0 THEN 1860
1830 LINE(0,115)-(200,130),PSET,0,BF:PRINT
1840 IF PT=8 THEN 1850 ELSE 200
1850 MX=MX-DX:MY=MY-DY:GOTO 200
1860 COLOR 2:PRINT"ﾆｹﾞﾚﾅｲ !"
1870 ' ----- Enemy Turn -----
1880 GOSUB 2290
1890 FOR K=1 TO ME
1900 COLOR 7:PRINT:PRINT MN$;"ﾉ ｺｳｹﾞｷ !":COLOR 6:PRINT"Attack !":GOSUB 2290
1910 IF MS+INT(RND*6)>DF+INT(RND*6) THEN 1920 ELSE 1970
1920 DM=INT(RND*MS/3)+1
1930 PLAY,,,PL$(2):PRINT"Hit !"
1940 COLOR 2:PRINT NA$;"ﾊ";DM;"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ヲ ｳｹﾀ !"
1950 HP=HP-DM:IF HP<=0 THEN 3210
1960 GOSUB 2190:NEXT:GOTO 1600
1970 PLAY,,,PL$(3):COLOR 2:PRINT"Miss !":NEXT:GOTO 1600
1980 ' ----- Victory ! -----
1990 COLOR 6:PRINT"Victory !":GOSUB 2290
2000 PLAY PL$(4):G=(INT(RND*5)+1)*MME
2010 COLOR 7:PRINT G;"Gold ﾐｯｹﾀ !":PRINT:GOSUB 2290
2020 IF PT=8 THEN MAP(FL,MX,MY)=0
2030 GD=GD+G:GOSUB 2190:GOTO 200
2040 '
2050 IF IT(4)=0 THEN GOSUB 5060 ELSE GOSUB 5070
2060 FOR I=1 TO LEN(M$)
2070 PRINT CHR$(ASC(MID$(M$,I,1))-1);:NEXT:PRINT
2080 IF IT(4)=0 THEN 1600
2090 MAP(FL,MX,MY)=0:PT=0:GOSUB 2290:GOTO 1830
2100 '
2110 GOSUB 5080
2120 FOR I=1 TO LEN(M$)
2130 PRINT CHR$(ASC(MID$(M$,I,1))-1);:NEXT:PRINT" !!":GOTO 1600
2140 '
2150 ' ||||||||| Status ||||||||
2160 CLS:FOR I=0 TO 10
2170 LINE(I*2,I)-(202-I*2,102-I),PSET,I MOD 3+2,B
2180 LINE(250+I*2,I)-(639-I*2,130-I),PSET,I MOD 4+4,B:NEXT
2190 ST=WP(W):DF=AP(R)
2200 COLOR 5:LOCATE 23,2:PRINT"Name ";NA$
2210 COLOR 7:LOCATE 21,4:PRINTUSING"Hit.P  ##/##";MAX;HP
2220         LOCATE 21,5:PRINT"Str      ";ST
2230         LOCATE 21,6:PRINT"Def      ";DF
2240         LOCATE 21,7:PRINTUSING"Gold    ####";GD
2250         LOCATE 21,8:PRINT"Food     ";FD
2260 COLOR 6:LOCATE 23,10:PRINT"Equipment"
2270 COLOR 7:LOCATE 21,12:PRINT WE$(W);" ":LOCATE 21,13:PRINT AR$(R);"    "
2280 LOCATE 0,24:RETURN
2290 ' ||||||||| Wait ||||||||
2300 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RETURN
2310 ' ||||||||| Data Read ||||||||
2320 DIM P1%(95),P2%(95),P3%(95),P4%(95),P5%(95),P6%(95),P7%(95),P8%(95),M%(95),
M$(4,16),MAP(4,16,16),PT1(24),PT2(24)
2330 COLOR 5:LOCATE 12,12:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ"
2340 J$="6970668573"
2350 FOR I=1 TO 3:READ WE$(I),WP(I),WG(I):NEXT
2360 FOR I=1 TO 3:READ AR$(I),AP(I),AG(I):NEXT
2370 FOR I=1 TO 7:READ IT$(I):NEXT
2380 FOR I=1 TO 4:READ PL$(I):NEXT
2390 FOR I=0 TO95:READ A$:P1%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO95:READ A$:P2%(I)=FNA:NEXT
2400 FOR I=0 TO95:READ A$:P3%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO95:READ A$:P4%(I)=FNA:NEXT
2410 FOR I=0 TO95:READ A$:P5%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO95:READ A$:P6%(I)=FNA:NEXT
2420 FOR I=0 TO95:READ A$:P7%(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO95:READ A$:P8%(I)=FNA:NEXT
2430 RESTORE 4790:FOR J=1 TO 16:FOR I=1 TO 4:READ M$(I,J):NEXT I,J
2440 FOR J=1 TO 4:FOR I=0 TO 255:X=I MOD 16+1:Y=I¥16+1
2450 MAP(J,X,Y)=VAL(MID$(M$(J,Y),X,1)):NEXT I,J
2460 ' ||||||||| Title ||||||||
2470 CLS:SCREEN@1
2480 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 7
2490 IF K THEN XX=180 ELSE XX=30
```


POP LOAD

コミカさん、『イース』の同時進行RPGレポートは、とてもためになりました。『イースII』と『ハイドライド3』をやってみたいと思い、X1にも出てほしいと願うきょうこのごろ。では、コミカさん、これからもがんばってね！（大分県　溝部竜一）‼おかげさまでコミカの同時進行レポートは人気上々。これからもがんばりますよ。

```
2500 X=(I MOD 2)*50+XX:Y=(I MOD 3)*40+20
2510 LINE(X+J,Y+J)-(X+48-J,Y+40-J),PSET,[0,0,50+J*20],BF
2520 NEXT J,I,K
2530 FOR K=0 TO 1:FOR I=1 TO 10
2540 IF K THEN XX=160 ELSE XX=10
2550 LINE(XX,20)-(XX+35-I*2,20+I*12),PSET,[0,180-I*15,0],BF
2560 LINE(XX,140)-(XX+25-I,140-I*6),PSET,[0,180-I*15,0],BF
2570 NEXT I,K
2580 FOR K=0 TO 1:FOR I=1 TO 10
2590 IF K THEN XX=300 ELSE XX=150
2600 LINE(XX-35+I*2,20)-(XX,20+I*12),PSET,[0,180-I*15,0],BF
2610 LINE(XX-25+I,140)-(XX,140-I*6),PSET,[0,180-I*15,0],BF
2620 NEXT I,K
2630 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 2
2640 IF K THEN XX=227 ELSE XX=77
2650 X=(I MOD 3)*15+20:Y=(I MOD 3)*4+170
2660 LINE(XX-26-X,Y+I^2)-(XX-I,Y+I*4),PSET,[0,0,150+I*15],BF
2670 NEXT I,K
2680 FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 2
2690 IF K THEN XX=231 ELSE XX=81
2700 X=(I MOD 3)*15+20:Y=(I MOD 3)*4+170
2710 LINE(XX+I,Y+I^2)-(XX+26+X,Y+I*4),PSET,[0,0,150+I*15],BF
2720 NEXT I,K
2730 PLAY"T100V15@12O2D2.C2."
2740 FOR I=0 TO 6 STEP 3
2750 SYMBOL(40+I,55),"VAMPIRE",4,5,[120,200,50]:NEXT
2760 FOR I=0 TO 6 STEP 3
2770 SYMBOL(90+I,100),"NEST",4,5,[120,200,50]:NEXT
2780 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(100+I,170),"VAMPIRE NEST",1,1,[200,100,200]:NEXT
2790 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(70+I,180),"(C) 1988 by A.Asano",1,1,[200,100,100]:NEXT
2800 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(100+I,190),"Hit Any Key !",1,1,[100,200,100]:NEXT
2810 IF INKEY$="" THEN 2810
2820 PLAY OFF
2830 ' ||||||||| Input Name |||||||||
2840 CLS:COLOR 7:INPUT"ｱﾅﾀ ﾉ ﾅﾏｴ ﾊ ? (8ﾓｼﾞﾏﾃﾞ)",NA$
2850 IF LEN(NA$)>8 THEN 2840
2860 PRINT NA$;"ｻﾝ ﾃﾞｽﾈ!"
2870 PRINT"ｿﾚﾃﾞﾊ ｹﾞｰﾑ ｦ ﾊｼﾞﾒﾏｼｮｳ !"
2880 GOSUB 2290:GOTO 150
2890 ' ||||||||| Ending |||||||||
2900 GOSUB 2290:GOSUB 2290
2910 PRINT"ｿｼﾃ ｷﾐﾉ ﾏｴﾆ ﾗﾝﾗﾝ ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ":GOSUB 2290:GOSUB 2290
2920 PRINT NA$;" !! ｷｯﾄ ﾀｽｹﾆ ｷﾃｸﾚﾙｯﾃ ｼﾝｼﾞﾃ ｲﾀﾜ !!":GOSUB 2290:GOSUB 2290
2930 FOR I=0 TO 639:LINE(I,0)-(639-I,199),PSET,0,B:NEXT
2940 PRINT"2ﾑ ﾊ ﾔｶﾀ ｶﾗ ﾃﾞﾀ":GOSUB 2290:GOSUB 2290
2950 PRINT"ｿﾄ ﾊ ｽﾃﾞﾆ ヨ ｶﾞ ｱｹﾖｳﾄ ｼﾃｲﾀ":GOSUB 2290:GOSUB 2290
2960 PRINT"ﾖｱｹ ﾉ ﾋｶﾘ ｶﾞ ｷﾐﾀﾁ ｦ ｼｭｸﾌｸ ｼﾃｲﾙﾖｳﾀﾞ･･･"
2970 FOR I=0 TO 8000:NEXT
2980 SCREEN@1
2990 LINE(0,0)-(319,199),PSET,[200,255,140],BF
3000 FOR I=0 TO 120
3010 CIRCLE(160,120-I),160+I,[200-I,255-I,140-I],.25,0,.5:NEXT
3020 PAINT(160,20),[65,135,0],[80,135,20]
3030 CIRCLE(160,199),160,0,.05,.5,0:PAINT(160,195),0,0
3040 CONNECT(90,192)-(120,140)-(160,135)-(200,145)-(215,192),[145,240,60],PSET
3050 PAINT(160,170),[145,240,60],[145,240,60],0
3060 CONNECT(92,192)-(122,142)-(160,137)-(199,147)-(213,192),[100,195,45],PSET
3070 PAINT(160,170),[100,195,45],[100,195,45],0
3080 CONNECT(94,192)-(124,142)-(160,138)-(199,149)-(211,192),[55,150,0],PSET
3090 PAINT(160,170),0,[55,150,0],0
3100 CIRCLE(30,150),16,[115,210,30],2:PAINT(40,150),0,[115,210,30]
3110 LINE(27,150)-(33,199),PSET,0,BF
3120 CIRCLE(70,165),12,[115,210,30],2:PAINT(70,165),0,[115,210,30]
3130 LINE(67,165)-(73,199),PSET,0,BF
3140 CIRCLE(280,150),16,[115,210,30],2:PAINT(280,150),0,[115,210,30]
3150 LINE(277,165)-(283,199),PSET,0,BF
3160 CIRCLE(230,165),12,[115,210,30],2:PAINT(230,165),0,[115,210,30]
3170 LINE(227,150)-(233,199),PSET,0,BF
3180 SYMBOL(135,80),"THE",1,1,7
3190 PRINT@(135,90),&H2345,&H234E,&H2344
3200 GOTO 3200
3210 ' ||||||||| Game Over |||||||||
3220 PRINT NA$;"ﾊ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ !!":GOSUB 2290:GOSUB 2290
3230 FOR I=0 TO 639:LINE(I,0)-(639-I,199),PSET,0,B:NEXT
3240 SCREEN@1
3250 FOR I=0 TO 15
```

リスト続く

269

君は情報屋の早耳ラビットのところへ出向いた。君が今まで調べたことを話すと、ラビットは、事件から手を引いたほうがいいんじゃないかと忠告してくれた。しかし、君はさらに〈秘密結社〉を調べることにした。グリーン・スネークを調べ続けるなら237へ、長老に会ってみるなら248へ進め。

POP LOAD

いやー、ようやくMSX$_2$で『ダ・ビンチ』できるんですね。これでダ・ビンチ講座も見るだけということはなくなるでしょう。ヨカッタ。ヨカッタ。(東京都　三宅邦治) ‼大いに使って楽しんでください。即上達するもんね。

君は急いで〈黒竜の洞窟〉へと向かった。ブラック・ドラゴンと会うなり、君は水晶玉を突きつけ、詰問した。「これはどういうことなんだ？　説明してもらおう」。ブラック・ドラゴンはうろたえながらも、何も知らないと主張した。だが君にはここで引き下がる気はなかった。174へ進め。

```
3260 SYMBOL(0+I,70+I),"GAME OVER",4,6,[I*10,I*10,I*10]:NEXT
3270 GOTO 3270
3280 ' ■■■■■■■■ Data ■■■■■■■■
3290 ' ----- Weapon,Item,etc･･･ -----
3300 DATA Short Sword,10,0,Long Sword,14,100,Silver Sword,18,0
3310 DATA Leather Armor,10,0,Chain Mail,14,80,Plate Mail,18,220
3320 DATA Blonze Key,Silver key,Gold Key,Hero's Emblem,Cross,Garlic,Holy Water
3330 DATA T120V15@18L32O4DEEGABV12BV10BV10BV8B,T255L64V15O5GC<GC<GC<GC<GC,T255L6
4V15O7F<F<F<F,T120V13@65O5CEGCDFAFCEGE
3340 ' ----- Floor A -----
3350 DATA 07FF,FFE0,0000,0000,FF80,1FFF,0000,0000,07FF,FFE0,0000,0000,FF80,1FFF
3360 DATA 0000,0000,07FF,FFE0,0000,0000,FF80,1FFF,0000,0000,07FF,FFE0,0000,0000
3370 DATA FF80,1FFF,0000,0000,A800,001A,5555,5555,006A,A000,5555,5555,A800,001A
3380 DATA 5555,5555,006A,A000,5555,5555,A800,001A,5555,5555,006A,A000,5555,5555
3390 DATA A800,001A,5555,5555,006A,A000,5555,5555,0555,5550,0000,0000,5540,1555
3400 DATA 0000,0000,0555,5550,0000,0000,5540,1555,0000,0000,0555,5550,0000,0000
3410 DATA 5540,1555,0000,0000,0555,5550,0000,0000,5540,1555,0000,0000
3420 ' ----- Floor B -----
3430 DATA 0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000
3440 DATA FFFF,0000,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000
3450 DATA FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
3460 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
3470 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF
3480 DATA 0000,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,FFFF
3490 DATA 0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000
3500 ' ----- Box -----
3510 DATA 0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,FE00,0000,F800,0000,E000,0000
3520 DATA E000,0000,0000,000F,0000,000F,0000,000F,0000,000F,E000,0000,E000,0000
3530 DATA FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FE00,000F
3540 DATA F9BF,FF2F,E757,5CEF,E000,01EF,EEBE,BAEF,ED77,59EF,EAAA,AAAF,ED55,5B4F
3550 DATA EEAA,BA3F,E000,00FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF,0000,FFFF
3560 DATA 0000,FFFF,FE00,0000,F981,8320,E606,0C00,E000,0100,0C3E,1A0F,0836,082F
3570 DATA 0000,002F,0800,0B0F,EC00,1A00,E000,0000,FFFF,0000,FFFF,0000
3580 ' ----- Stairs A -----
3590 DATA FE00,0000,FE00,0000,FEFE,0000,FEFE,FE00,FEFE,FE00,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE
3600 DATA FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,AAFE,FEFE,55FE,FEFE,AAAA,FEFE,5555,55FE
3610 DATA AAAA,AAFE,5555,5554,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3620 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3630 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,5400,0000,AA00,0000,5654,0000
3640 DATA AEAA,5400,5E56,AA00,BEAE,5654,7E5E,AEAA,BEBE,5E56,7E7E,BEAE,BEBE,7E5E
3650 DATA 007E,BEBE,00BE,7E7E,0000,BEBE,0000,007E,0000,00BE,0000,0000
3660 ' ----- Stairs B -----
3670 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,8000,0001,BF80,0001,BF80,0001,BFBF,8001,BFBF,BF81
3680 DATA BFBF,BF81,BFBF,BFBD,BFBF,BFBD,BFBF,BFBD,BFBF,BFBD,BFBF,BFBD,8000,0001
3690 DATA FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,8000,0001,8000,0001,8000,0001
3700 DATA 8000,0001,8000,0001,8000,0001,8000,0001,8000,0001,8000,0001,8000,0001
3710 DATA 8000,0001,8000,0001,FFFF,FFFF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFF,8000,0001
3720 DATA AA80,0001,9580,0001,AB95,0001,97AA,9501,AF95,AA81,9FAB,9595,AF97,ABA9
3730 DATA 9FAF,9795,AF9F,AFA9,9FAF,9F95,8000,0001,FFFF,FFFF,0000,0000
3740 ' ----- Person -----
3750 DATA 0000,FFFF,0000,0FFF,0002,A1FF,0001,40FF,FF82,A000,FE60,0300,F9C0,01C0
3760 DATA E720,0060,0000,078F,000F,F7FF,001F,FBFF,003E,7DFF,FF3B,1C00,FE07,0000
3770 DATA FC0F,0000,F80F,0000,FFFF,FFFF,FFFD,5FFF,FFFB,F5FF,FFFB,EAFF,FF83,E5FF
3780 DATA FE6B,FB3F,F9CA,F9DF,E72A,BA6F,F0F5,578F,FFE0,17FF,FFC0,0BFF,FF80,05FF
3790 DATA FF03,C0FF,FE07,E07F,FC0F,F03F,F80F,F00F,0000,FFFF,0005,5FFF,0002,B5FF
3800 DATA 0009,4AFF,FF82,A400,FE60,0300,F9C0,01C0,E720,0060,0000,078F,000F,F7FF
3810 DATA 001F,FBFF,003C,3DFF,FF73,0E00,FEB7,0B00,FD6F,0580,FAEF,05E0
3820 ' ----- Door -----
3830 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3840 DATA 0000,0000,C000,0000,C000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3850 DATA 0000,0000,0000,0000,1FFF,FFF8,7000,000E,C2A5,52A3,D54A,A553,CAA5,52AB
3860 DATA D54A,A553,CAA5,52AB,154A,A553,C000,0003,C000,0003,0AA5,52AB,D54A,A553
3870 DATA CAA5,52AB,D54A,A553,C000,0003,FFFF,FFFF,1555,5550,2000,000A,4000,0001
3880 DATA 8000,0002,4000,0001,8000,0002,4000,0001,0000,0002,C000,0001,C000,0002
3890 DATA 0000,0001,8000,0002,4000,0001,8000,0002,4000,0001,AAAA,AAAA
3900 ' ----- Block -----
3910 DATA 0000,0000,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,0000,0000,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE
3920 DATA FFFE,FFFE,0000,0000,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,FEFF,0000,0000,FFFE,FFFE
3930 DATA FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,0000,0000,3E00,3E00,0E00,0E00,0200,0200,0000,0000
3940 DATA 003E,003E,000E,000E,0002,0002,0000,0000,3E00,3E00,0E00,0E00,0200,0200
3950 DATA 0000,0000,003E,003E,000E,000E,0002,0002,0000,0000,FE7F,FE7F,FEAF,FEAF
3960 DATA FE55,FE55,0000,0000,7FFE,7FFE,AFFE,AFFE,55FE,55FE,0000,0000,FE7F,FE7F
3970 DATA FEAF,FEAF,FE55,FE55,0000,0000,7FFE,7FFE,AFFE,AFFE,55FE,55FE
3980 ' ----- Bat -----
3990 DATA Bat,5,6,5
4000 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,6040,0FFF,C038,3001,8024,C003,4052
```


POP LOAD

パソコンは会社にPC-9801からPC-6601までいろいろあるけど、家に置いていないので中古がほしいです。安くてどれぐらいのものがあるか、読者のどなたか教えて？（大阪府　木村浩人）‼耳寄りな情報があればPLへ。・

君はとりあえずあきらめることにした。どうやら正面から行くのは、うまくないようだ。姿を変えて出直してみよう。249へ進め。

```
4010 DATA 003C,E192,00C3,2A09,0306,4409,0406,2A08,0004,0000,0000,0000,0000,0000
4020 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,6040,0001,C020
4030 DATA 0AAA,0018,1554,802C,AA83,006C,2A14,D5F6,08A9,9B36,0151,0014,0028,0000
4040 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4050 DATA 0000,6040,0001,C020,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,1B00
4060 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4070 ' ----- Skelton -----
4080 DATA Skelton,8,7,5
4090 DATA 0002,F800,0005,FE00,0003,1200,0000,BC00,8018,1FC0,C035,50B0,6064,2F18
4100 DATA 30C2,888C,1981,5F06,0500,2405,0280,EB00,0003,00C0,000C,0030,0030,000C
4110 DATA 00C0,0006,02A0,0005,0002,F800,0005,FE00,0003,1200,0000,BC00,8018,1FC0
4120 DATA 8035,50B0,4064,2F18,22C2,888C,1581,5F06,0D00,2405,1280,EB00,0003,00C0
4130 DATA 000C,0030,0030,000C,00C0,0006,02A0,0005,0002,F800,0005,FE00,0003,1200
4140 DATA 0000,BC00,8018,1FC0,C035,50B0,6064,2F18,30C2,888C,1981,5F06,0500,2405
4150 DATA 0280,EB00,0003,00C0,000C,0030,0030,000C,00C0,0006,02A0,0005
4160 ' ----- Orc -----
4170 DATA Orc,10,8,6
4180 DATA 4002,0000,400F,F000,2015,5800,200A,B800,2075,5F00,10BF,FE80,115F,FD50
4190 DATA 1A1F,FC28,140F,FC14,0807,F40A,080F,FA14,041F,F540,042F,EAA0,0455,0554
4200 DATA 02A8,00AA,02A0,002A,4002,0000,4000,0000,200F,E000,200F,E000,2047,C000
4210 DATA 11C0,01C0,13E0,03F0,1F00,007C,1E00,001E,1C08,0C0E,0818,0F14,0430,0FC0
4220 DATA 0470,1FF0,04FF,0FFC,03FC,01FE,02A0,002A,4002,0000,4000,5000,0005,4800
4230 DATA 000A,A000,0055,5500,008A,AA80,0145,5D50,0A02,A828,1400,1414,0802,A40A
4240 DATA 000D,5A14,001A,A540,0025,4AA0,0055,0554,00A8,00AA,02A0,002A
4250 ' ----- Lizardman -----
4260 DATA Lizardman,13,10,8
4270 DATA 0000,1F80,0000,07E0,0000,00F8,0000,003C,0000,001C,0000,000C,0000,000C
4280 DATA 0000,0008,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0080
4290 DATA 0000,0040,0000,0000,0000,0380,0000,0060,0026,0038,0000,000C,0002,0004
4300 DATA 001E,0005,002E,0006,0017,0014,002B,0018,0015,8030,0015,8000,000A,C000
4310 DATA 0081,5300,0140,0580,02A0,05C0,06A0,02F0,0017,1F80,002F,80E0,0059,0078
4320 DATA 002E,C01C,00C2,B00C,02BF,5C0C,056F,AB0C,0A97,C568,052B,B864,0015,D700
4330 DATA 0035,D6C2,006A,EB61,0043,54F1,0038,003B,0000,001E,0000,0000
4340 ' ----- Phantom -----
4350 DATA Phantom,15,13,11
4360 DATA 000F,C000,003F,E800,007F,F000,003F,F000,001F,FF80,07FF,FFE8,0FFF,FFE4
4370 DATA 07FF,FFE4,0BFF,FFF0,01BF,FFE0,23AF,FF50,0114,BB00,00C7,18C0,0441,0420
4380 DATA 0020,8100,0000,1002,0000,0000,0000,0000,0009,0000,0000,8000,0002,0100
4390 DATA 0000,0000,0080,8080,0040,00A0,0010,0000,0000,0800,0004,0000,0000,1000
4400 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0006,C000,001D,E800,003F,D000
4410 DATA 002B,A000,001B,5B80,0297,65A0,0589,DBA4,00C6,45E0,093A,DAD0,0091,1CA0
4420 DATA 0007,9550,0000,B900,0082,1040,0001,0000,0000,0100,0000,0002
4430 ' ----- Dark Knight -----
4440 DATA Dark Knight,25,16,14
4450 DATA 0847,E200,0C3F,FC00,0618,1800,030E,7000,0183,C000,00C0,0000,0060,0000
4460 DATA 0038,0000,0018,0000,0030,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4470 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0200,0000,0C00,0000,0000,0000,0000,001C,1540
4480 DATA 020F,EAA8,0505,7FFC,0283,D554,07A1,7EA8,0542,ABDC,02A1,7578,0140,BAA8
4490 DATA 00E0,5D50,01C0,EEA8,02A0,75D4,0540,3AE8,0840,E200,0430,BC00,0200,0800
4500 DATA 0100,5000,0080,8000,0040,0000,0020,0000,0010,0000,0008,0000,0010,0000
4510 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4520 ' ----- Golem -----
4530 DATA Golem,40,17,16
4540 DATA 002F,C000,002F,C780,0596,9F00,1557,FF00,2AAF,FF00,5657,F780,54AA,ACC2
4550 DATA AC55,F800,AC55,705E,68A9,5C2A,00A8,AF00,0154,55C0,0554,15F0,0AA8,0AB8
4560 DATA 0AA8,0AAE,1554,1555,002F,C01C,002F,C7BE,0596,9F7F,1557,FF7F,2AAF,FF7F
4570 DATA 5657,F7BE,54AA,ACDE,AC55,F81C,AC55,705E,68A9,5C2A,00A8,AF1C,0154,55C0
4580 DATA 0554,15F0,0AA8,0AB8,0AA8,0AAE,1554,1555,002F,C008,002F,C794,0596,9F2A
4590 DATA 1557,FF55,2AAF,FF2A,5657,F794,54AA,ACCA,AC55,F814,AC55,705E,68A9,5C2A
4600 DATA 00A8,AF08,0154,55C0,0554,15F0,0AA8,0AB8,0AA8,0AAE,1554,1555
4610 ' ----- Vampire -----
4620 DATA Vampire,45,20,17
4630 DATA 0252,4048,1128,6220,8860,0494,18C0,0D3E,9A00,001E,3A80,029B,3D50,157B
4640 DATA 5EB8,2EFE,2DD4,15D9,7BAA,2EBA,3D54,1775,3ABA,2BBE,7D74,1558,3AE8,0EBE
4650 DATA 4DD4,175C,3AAA,0BAE,0000,0000,0028,4000,0020,0000,0040,0910,02F0,4F08
4660 DATA 1038,1810,0804,2022,0402,4008,0400,0010,2800,0010,1800,0024,0800,0008
4670 DATA 1000,0010,0800,0014,0400,0008,0800,0004,0040,4000,0028,4020,0060,0490
4680 DATA 0840,0D1A,1200,4018,1000,001A,1800,0033,4C00,001C,2C00,0018,3800,0012
4690 DATA 3800,0034,1800,001C,3800,0018,1800,001C,0C00,000C,1800,000C
4700 ' ----- Dragon -----
4710 DATA Dragon,100,40,22
4720 DATA 0800,2000,0012,1000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4730 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
4740 DATA 0000,0000,AA80,0AA8,0800,2000,009E,1000,003C,0000,2000,0200,2000,0540
4750 DATA 2000,0DB0,2800,0DD8,2800,0EEC,2800,0EF6,2800,0003,0800,0001,0000,0000
4760 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,AA80,0AA8,083E,2000,1072,1C00,31C0,0F00
```

リスト続く

君は変装して、もう一度グリーン・スネークの洞窟へ行ってみることにした。灰色熊に化けるなら257へ進め。ヒュージ・スコーピオンになるなら179へ進め。

```
4770 DATA 58DE,0DE0,58A4,0AB8,58B4,124C,549C,1226,570E,3113,5707,F109,5505,557C
4780 DATA 208A,AAAE,0685,7E57,1E42,8FAB,3CB5,71F6,7B0F,92B8,AA80,0AA8
4790 ' ----- Map -----
4800 DATA 7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777
4810 DATA 7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777
4820 DATA 7730007060000177,7740000007500077,7721117311731277,7711157471141177
4830 DATA 7777707077777777,7707787707777077,7711117111711177,7711117071111177
4840 DATA 7751117000000077,7707112707111177,7778777111711177,7711118077787777
4850 DATA 7711117077777077,7707111707111177,7711127111711177,7711117071111177
4860 DATA 7777877071117077,7707777707111177,7711117111711177,7721127072111177
4870 DATA 7700000071117077,7700000007700777,7777877767778777,7777777877777777
4880 DATA 7707777077077077,7707777700000077,7700000000700077,7711111111111777
4890 DATA 7707117000000077,7707111707777777,7707777707777077,7711111111111777
4900 DATA 7706117077077077,7707511007311777,7707115707417077,7711111211111777
4910 DATA 7707127071517077,7707111707111777,7707111707110077,7711111111111777
4920 DATA 7707777077777077,7777777707787777,7707707707117077,7711111111111777
4930 DATA 7700000000000077,7730000000000077,7740000007157077,7711111111111777
4940 DATA 7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777
4950 DATA 7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777,7777777777777777
4960 ' ||||||||| Message ||||||||
4970 M$="カロハ!ニヒ!オルーケ「!イ゛チ!ニヌスヌ!クチ゛チ゛ウ!@!オ!Wbnqjsfァ!チカスヌクチート!@!ユモナウチ!マエキ゛!ウウソ゛「":
RETURN
4980 M$="Wbnqjsfァ!チカセヌヒ!ク゛ヾハヘ゛ク・ズョエズ゛キ・ヌ゛ヌケ・ソウセウキ゛!フテラエズ゛ュ「!セホ゛ト!タワーチリ!ンスハ!ナサワヌ
!サウ「":RETURN
4990 M$="Wbnqjsfハ!ホユヌ!ヒウレチモハ!ズ゛ョヤ゛ヒ!EFBUI!ズ゛ュ「!シイ・ヨコウ「":RETURN
5000 M$="ンチスヒ!サーケ!ハ!プ゛レ!ト゛セ「!ヤエウユチ゛!キウヘ゛テ!ハ!チモ!ヌ!スッケズ゛ァ!テケレニ゛トヲヲヲ":RETURN
5010 M$="オ!ヌ゛ヌケ!キ゛!マヌウート!@!!タ゛ニ!ヤハ!ト゛!ラコロヒ゛!イコ゛ミセラ「":RETURN
5020 M$="イースハ!ニヒ!サ゛ヾ「!ニ゛キ!キエキウ!@!ネセ゛チ゛!ヤハ!ヒ゛キル!チ゛キ゛ニ「":RETURN
5030 M$="Esbhpoヌヒ!ヨエスュハ!イキス!ト゛イレ!Ifsp(t!Fncmfn!ァ!ムソロヒ゛!ナカスト!ケロレ「!チチキートヤ!キツモヒ!ニウラ
「":RETURN
5040 M$="マ゛ケ!ヒ!ミーケ「!2キウ!ハ!ナ゛サキ!ヌ!ムセ゛!キ゛!ンウトウレート!スートチ!@":RETURN
5050 M$="Wbnqjsfヒ!ヌ゛ヌケ!ァ!クリエ!タエト゛セ「!サーケハ!プ゛レ!ハ!ナサワホ!ウート!ヤリート!クトヒ!ナ゛エト゛セキ!@":RETU
RN
5060 M$="ズ゛!ハ!ヨエスュ!ウキ゛ウ!ササ!ァ!ナカセ!ンコヌヒ!ウキ゛「":RETURN
5070 M$="Ifsp(t!Fncmfn!ァ!ヤテ!ヤハ!サタ!ズ゛!ハ!ヨエスュ「!シイ!ナカレ!キ゛!ラウ「":RETURN
5080 M$="ンチス!ハ!ノメル!ァ!ズ゛ュミ!スチハヒ!カミオキヲヲヲ!!ズ゛サ゛ケ!ホ!カケート!ユレ":RETURN
```

スポーツと、パソコンは X68000 (X-BASIC) 両立できると思います

TUG OF WAR

タッグ・オブ・ウォー

イラスト／今井雅巳

渋谷美典

X68000初登場

ついにオリジナルプログラムのコーナーにX68000が登場することになった。X68000発売開始より1年以上たった現在、X68000のその驚異的な性能にユーザーたちはおそれをなしていたのか、それとも使いこなすことができなかったのか、ゲームが作りやすいはずのX68000での投稿の数は、意外と少なかった。

今回紹介する「TUG OF WAR」は、X68000の性能をフルに発揮しているとはいいがたいが、X68000標準装備のマウス・トラックボールをうまく使った熱中度の高いゲームである。プログラムもそれほど長くないのでX68000ユーザーはぜひ打ちこむべし！

実行方法と遊び方

このゲームは、マウスを使用します。X68000はマウスが標準装備なので、これを使わない手はありません。

しかもX68000の標準装備のマウスは、ふたをあければトラックボールにもなりますので、スポーツゲームにはうってつけです（このトラックボールを使ったサッカーゲームなんかがあってもよさそうですね）。

この「TUG OF WAR」でもマウスをトラックボールの状態にして遊びます。

実行方法は、まずX-BASICを立ち上げ、プログラムの記録してあるディスクを1ドライブに入れ、

RUN "TUG SPRITE. BAS" ↵とし、

それに続けて、

RUN "TUG OF WAR. BAS" ↵とすればゲームが始まります。

しばらくするとタイトル画面が現れます。PUSH BUTTONと表示されたらマウスのBボタンを押してください。ゲームが始まります。

競技会場に選手が入場して、「READY!!」と表示されたらマウスのボタンを押してください。競技が開始されます。

トラックボールの操作は、右に回すと綱を引っ張り、左に回すと引っ張られないようにふんばります。右に回すと体力が減り、左に回したり動かないでいると体力は回復します。

体力は画面下のメーターに表示されます。

このメーターのレベルに引っ張る力、押さえる力が比例しますので、高いレベルを一定に保つくふうが必要です。

ルールは、ふつうの綱引きと同じで、綱の中心線が自分側の陣地に入れば勝ちです。勝つと一段と強いチームとの対戦がきます。最後のチームに勝つと優勝です。

プログラムの入力について

このプログラムはX-BASIC V1.00で書かれています。BASICを起動させ2つのプログラムを入力してセーブしてください。ファイルネームは"TUG SPRITE. BAS"と"TUG OF WAR. BAS"としておいてください。（ちなみにX-BASIC V2.0で実行させると、サウンド関係でトラックバッファーの容量不足になってしまうらしい。V2.0で動かしたい場合は3960行の数値を少し多めに設定する必要があります）。

273

早とちりのグリフィンのおかげで大変な目にあってしまった。やっとアイス・ジャイアントの谷に着いた君は、解かされているはずの長老を捜した。だが、どこにもそれらしい水たまりはなかった。アイス・ジャイアントは生き返ったにちがいない。さらにこのあたりを捜すなら175へ進め。しようがないのでもどるなら272へ進むこと。

コカトリスに化けた君は再び洞窟を訪ねたが、いきなり袋だたきにされて傷を負わされてしまった。他人を石に変えてしまう力をもつ、きらわれ者のコカトリスなんかに化けたのが悪かったようだ。生命力を3減らすこと。出直したほうがいい。221へもどれ。

ところで、このプログラムをXCコンパイラーでコンパイルしてみた。プレイしてみると、お話にならないくらい相手が強すぎた。

ゲーム攻略法

このゲームはテストプレイの段階でかなり熱中してしまった。なんとか最後までクリアすることができたので、その経験にもとづいた攻略法を伝授しよう。

1.まともなやり方

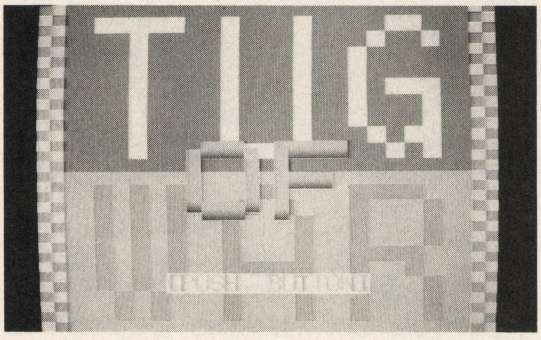
相手の動きを見切って、相手が引いているときは極力ふんばることにして体力を回復させる。相手が休んでいるときや、引きが弱いときに一気にパワーを爆発させる。いちばんまともなやり方であるが神経を非常に使い、試合も長びくので、疲れすぎて最後までもたない。

2.強引なやり方

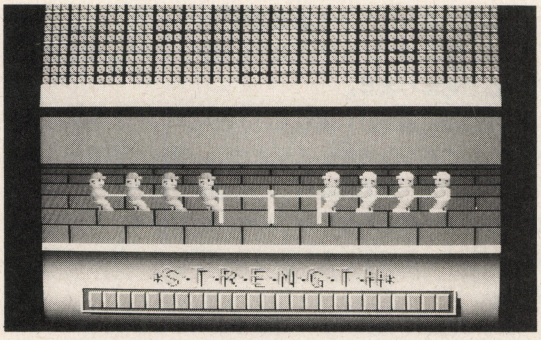
トラックボールの左上半球の位置に人差し指を置き、相手の動きなどまったく無視して、細かい動きで左右にすばやくこすり続ける。こうすると、体力レベルをつねに高い位置にキープすることができ、意外に簡単に勝つことができてしまう。手首をきかせることがコツ。

3.ウラワザ

マウスをトラックボールモードにしたまま、裏返してボールをこする文字どおりの裏技。ひじから手先までをフルに使ってクリアする。楽勝できるのは中盤までで、相手が強くなると苦戦する。



ハデなタイトル画面。

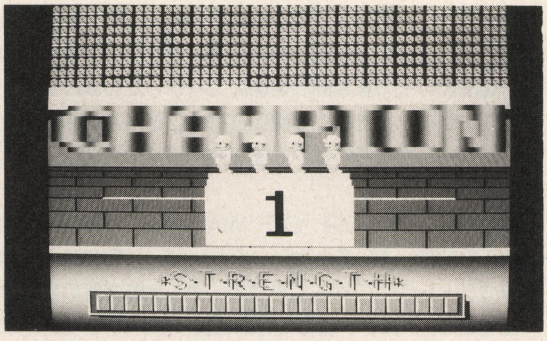


カラーでお見せできないのが残念。

ゲームの評価と感想

本当に疲れるゲームだ、このゲームを最後までクリアしたときには、腕まわりが1cmほど太くなったんじゃないかと思ったほどの運動量で、原稿を書く腕が重い。単純なゲームではあるが、かなり熱中して楽しめたゲームである。

ただ、X68000の性能をもう少し引き出してほしかった。たとえば綱を引っ張ると動きに合わせて背景がスクロールするとか。「X68000だとBASICでもここまでできる！」というものを見せてくれるゲームをこれからも期待しています。それに対抗するPC-88VAの投稿も楽しみにしています。



金色の文字がまぶしい！

BASICプログラム TUG OF WAR

```
 10 /*
 20 /*  T U G   O F   W A R
 30 /*
 40 /*  S P R I T E   C O L O R & P A T T E R N 定義
 50 /*
 60 int p(14,2),i,i1
 70 str pat[256]
 80 sp_init()
 90 /*======== palet ========================================
100   sp_color(3,65535,1)
110   sp_color(4,49153,1)
120   sp_color(5,57347,1)
130   sp_color(6,63489,1)
140 p={57078,61306,65534, /* palet 1
150       54,   58,   62, /*       2
160     1728, 1856, 1984, /*       3
170     1782, 1914, 2046, /*       4
180    56154,60440,64736, /*       5
```

```
  190     55350,59450,63550,  /*        6
  200     57024,61248,65472,  /*        7
  210     52376,60964,65189,  /*        8
  220     42722,44896,45019,  /*        9
  230         1,29596,33831,  /*        10
  240     57078,61306,65535} /*         11
  250 for i=1 to 15
  260   sp_color(0,0,i)
  270   sp_color(1,1,i)
  280   sp_color(2,1984,i)
  290   sp_color(12,36186,i)
  300   sp_color(13,46886,i)
  310   sp_color(14,53164,i)
  320   sp_color(15,55276,i)
  330 for i1=0 to 2
  340 sp_color(i1+9,p(i-1,i1),i)
  350 next
  360 next
  370 /*======== pattern ======================================
  380 pat="*F0*F0*F0*F0*F0*F0*F0*F0"
  390 sp_make(0,8)
  400 pat="02+D0222+D02*F0*F0*F0*F0*F0*F0*D0"
  410 sp_make(1,15)
  420 pat="*10FF000FF000FF000FFEE0FFEE0FFEE00FCEE0FCEE0FCEE00FEEE0FEEE0FEEE00FEC
E0FECE0FECE000EE000EE000EE000+3B0+3B0+3B*20FF000FF000FF000+3F0FFEE0FFEE00FCEE0FC
EE0FCEE00FEEE0FEEE0FEEE00EECE0FECE0FECE000EE000EE000EE000+3B0+3B0+3B0"
  430 sp_make(2,200)
  440 pat="*F0*40+6B+80+53B+80333233B+80332223B+8033B233B+80+53B+80+53B+803EEE+B
03+3E+A0EDEEE+A0EEDEE+B0EEE+C0EEE+60"
  450 sp_make(3,65)
  460 pat="*50BBAA+A0BBAAA9+90B+3A99+60BB+3A999+60AAA+59+80E1+3ED+70FF1EECCD+70F
FFEEECD+70FFFEFCED+70222FFEDD+80FFFEDD+A0+3D+A0B+4A+80BBBFFA99+70BBFFEDA9+30"
  470 sp_make(8,101)
  480 sp_make(9,101)
  490 sp_make(10,101)
  500 sp_make(11,101)
  510 pat="*F0+60BBAA+A0BBAAA9+90B+3A99+60BB+3A999+60AAA+59+80E1+3ED+70FF1EECCD+
70FFFEEECD+70FFFEFCED+70222FFEDD+80FFFEDD+A0+3D+A0B+4A+80BBFFFA99000"
  520 sp_make(12,95)
  530 pat="*F0*80BBAA+A0BBAAA9+90B+3A99+60BB+3A999+60AAA+59+80E1+3ED+70FF1EECCD+
70FFFEEECD+70FFFEFCED+70222FFEDD+80FFFEDD+A0+3D+A0B+4A00"
  540 sp_make(13,85)
  550 pat="*50BBAA+A0BBAAA9+90B+3A99+60BB+3A999+60AAA+59+80E1+3ED+70FF1EECCD+70F
FFEEECD+70FFFEFCED+70222FFEDD+80FFFEDD+A0+3D+A0B+4A+70+5FA99+50FFEEEFEDA9+30"
  560 sp_make(14,99)
  570 pat="*50BBAA+A0BBAAA9+90B+3A99+60BB+3A999+60AAA+59+80E1+3ED+70FF1EECCD+70F
FFEEECD+70FFFCCCED+7022CFFCDD+80+3FEC+A0FFED+A0BFEEDA+80BBFFFD99+70BBFFEDA9+30"
  580 sp_make(15,105)
  590 pat="+30BBFEEDA9+70BBFFEDA9+70BBAFEED9+70BBBFEED9+70BBAFFED9+70BAAAFDD9+80
+3A99+90FFEEED+90FFEEED+80EFFEEECC+70EFFEEDCD+70EEFEECDD+70+4ECDDD+50BEEFE00DDD+
40BBAAA900ADD9+30BAA9990A+3900"
  600 sp_make(16,141)
  610 pat="+30BBFEEDA9+70BBFEEDA9+70BBFEEDA9+70BBFEDDA9+70BBFEDDA9+70BAAEDA99+80
+3A99+90FFEEED+90FFEEED+90FFEEED+90FFEEDD+A0FEEDD+A0FEEDD+90BFEED+90BB+3A9+80BAA
+39+40"
  620 sp_make(17,115)
  630 pat="+30BBFEEDA9+70BFFEEDA9+70BFFEDAA9+70BEFDDAA9+70BEFDAAA9+70BADDAA99+80
+3A99+90FFEEED+90FFEEED+90CFEEED+80CCFEEED+80DCFFFEED+70DDCFFEED+60DDD00BEEED+50
BDD0BBBAA9+40BBAA0BBA999000"
  640 sp_make(18,142)
  650 pat="000+3FEEDA9+50FF+4EDA9+50FF+3EDDA9+50EFEEDDDAA9+60+3D+3A9+70B+4A99+80
+3A99+90FFEEED+90FFEEDD+80FFFEED+90FFFEDD+80FFEFEDC+80FEEFDCD+70BEEEDDCD+60+4BAA
0D+60+3BAA99A+50"
  660 sp_make(19,115)
  670 pat="+30+4FEDA9+50FFFEFEEDA9+50F+4EDDA9+50F+3EDDA99+60+3DAAA9+80BBAAA99+80
B+3A99+70FFEEA99+70FFEEFEDD+70F+3EDD+70FFEEDDD+80FEDDDCC+80FEEDCDD+70BEEDDCD+70B
BAA990D+70BBB+39A+70"
  680 sp_make(20,121)
  690 pat="+50+5FA99+50FFFEFFEDA9+50FEFEFEEDA9+50+5EDDA9+60+5DA99+60BBB+3A9+70BB
BAAAA99+80B+3A99+70+3EA99+60+4EFEDD+50+6EDD+60+5EDD+60+3EDD+3C+40BEEED00DDD+40+4B
A90AD+50BBBAAA9BAAA+40"
  700 sp_make(21,113)
  710 pat="00+3EFEEDA9+60EEEFEDDA9+70BBDDDAA9+70BB+4A9+70BB+4A9+70B+4A99+80+3A99
+90FFEEED+90FFEEED+90FFEEED+A0FEEDD+A0FEEDDE+90FEEDAAA+90EEAAA+B0AAA+C0AA+50"
  720 sp_make(22,103)
```

275

谷に着いた君は長老を捜した。解けていたはずの長老は、今では元にもどっていた。長老を前にした君は、水晶玉を見せて説明を求めた。〈魔法の黒石〉がすぐに何者かに奪われてしまったので君を雇ったのだという。そして、自分もねらわれていると考え、大きな水たまりをつくって解けたように見せかけ、今まで隠れていたのだった。君は長老の話に腹を立てたが捜査を続けることにした。278へ進め。

リスト続く

なんとか大グモから逃げ出した君は、ストーン・ゴブリンのところにたどり着いた。ストーン・ゴブリンはグリーン・スネークの紹介だというと〈黒メノウ〉をわたしてくれた。〈黒メノウ〉を手に入れた君は、また急いでグリーン・スネークの洞窟へと向かった。253へ進め。

```
  730 pat="+30BBFEEDA9+70BBFEDDA9+70BBBDDAA9+70BB+4A9+70BB+4A9+70B+4A99+80+3A99+
90FFEEED+90FFEEED+90FFEEDDEAA+60FFEEDEEAA+70F+4EAA+70F+4EAA+80EEDEEAA+D0AA*10"
  740 sp_make(23,102)
  750 end
  760 /*======== sprite make ================================
  770 func sp_make(sp,l)
  780 int i,i1,n,d=1,l1
  790 char c(256)
  800 str c1,c2,c3
  810 print sp;
  820 for i=1 to l
  830 c1=mid$(pat,d,1)
  840 d=d+1
  850 if c1="*" or c1="+" then {
  860 if c1="+" then l1=0 else l1=16
  870 c2=mid$(pat,d,1)
  880 d=d+1
  890 c3=mid$(pat,d,1)
  900 d=d+1
  910 for i1=0 to l1+val("&h"+c2)
  920 c(n)=val("&h"+c3)
  930 n=n+1
  940 next
  950 } else {
  960 c(n)=val("&h"+c1)
  970 n=n+1
  980 }
  990 next
 1000 sp_def(sp,c)
 1010 endfunc
```

BASICプログラム TUG OF WAR

```
   10 color 3:cls
   20 screen 0,3,1,1
   30 cnt(0)
   40 mouse(4):mouse(2)
   50 sp_off()
   60 sp_disp(1)
   70 for i=0 to 1
   80 bg_fill(i,0)
   90 bg_scroll(i,0,0)
  100 bg_set(i,i,0)
  110 next
  120 char x=255,x1                    /* 綱の中心座標
  130 int pw,pw1(4)                    /* 引く力
  140 char f,f1=1                      /* 引くか引かないかの状態
  150 char ct,ct1                      /* 状態
  160 char ps(4)={3,4,5,4,3},ps1(4)    /* ポーズ
  170 char st,stt=2,st1,sta,sts        /* 体力
  180 char mn                          /* 面数
  190 char xf                          /* FLAG MANの座標
  200 char fg                          /*          表示
  210 char wl                          /* 勝敗
  220 char ed                          /* 終わり
  230 char walk(7)={0,0,1,1,2,2,1,1}/*ポーズ
  240 char pose(3,4)={3,4,5,4,3,4,5,4,5,4,4,4,5,5,5,4,4,5,5,5,4}
  250 char power(3,4)={30,40,50,40,30,  35,40,50,40,35,
  260                  40,45,50,45,40,  50,50,50,50,50}
  270 /*======== main =======================================
  280 while 1
  290 title()
  300 scrn()
  310 repeat
  320 line_up()
  330 init()
  340 men()
  350 enter()
  360 start()
  370 repeat
  380 friend()
  390 enemy()
  400 check()
  410 flag_man()
  420 until wl>0
  430 win()
```

君は人間の姿のままグリーン・スネークのすむ洞窟を訪ねた。しかし入り口で、人間とは会わないと断られてしまった。〈黒メノウ〉を見せるなら254へ、出直して別のものに変装するなら249へ進め。

```
 440 if wl=1 then leave()
 450 until ed=1
 460 init2()
 470 endwhile
 480 /*======== friend ======================================
 490 func friend()
 500 int a
 510 msstat(pw,a,a,a)
 520 if pw then if pw>0 then f=1 else f=0
 530 if f then pull() else wait()
 540 man(x,130,ps(ct))
 550 endfunc
 560 /*------------------------------------------------------
 570 func wait()
 580 bar(59136)
 590 st=st-2
 600 if st=18 then st=20
 610 if pw then ct=2:pw=0 else ct=0
 620 endfunc
 630 /*------------------------------------------------------
 640 func pull()
 650 bar(42240)
 660 st=st+stt
 670 if st=70 then st=68
 680 ct=ct+1
 690 if ct=5 then ct=0:f=0
 700 endfunc
 710 /*------------------------------------------------------
 720 func bar(a)
 730 fill(300-st*4,228,305-st*4,238,a)
 740 endfunc
 750 /*======== enemy =======================================
 760 func enemy()
 770 if f1 then pull1() else wait1()
 780 man1(x,146,ps1(ct1))
 790 endfunc
 800 /*------------------------------------------------------
 810 func wait1()
 820 st1=st1-sts
 830 if st1<20 then st1=20:f1=1
 840 ct1=2
 850 endfunc
 860 /*------------------------------------------------------
 880 func pull1()
 890 st1=st1+sta
 900 if st1>50 then f1=0
 910 ct1=ct1+1
 920 if ct1=5 then ct1=0
 930 endfunc
 940 /*======== check =======================================
 950 func check()
 960 music(4,6)
 970 x=x+(pw/(st/10)/(ps1(ct1)-2)-(r(pw1(ct1)+30)/(st1/10)/(ps(ct)-2))*f1)/8
 980 sp_move(0,x,148,1)
 990 if x>x1 then rope(65535,0) else rope(0,65535)
1000 if x<101 or x>153 then if x>153 then wl=1 else wl=2:ed=1
1010 x1=x
1020 endfunc
1030 /*------------------------------------------------------
1040 func rope(a,b)
1050 line(x1+96,149,x+96,149,a)
1060 line(x1-96,149,x-96,149,b)
1070 endfunc
1080 /*======== flag man ====================================
1090 func flag_man()
1100 if fg then if st=68 then fg=0 else return()
1110 xf=xf-5
1120 if xf then sp_move(1,xf,48,3) else sp_off(1):fg=1:xf=255
1130 endfunc
1140 /*======== men ==========================================
1150 func men()
1160 int i
1170 mn=mn+1
1180 for i=0 to 4
```

リスト続く

```
1190 ps1(i)=pose((mn-1)/3,i)
1200 pw1(i)=power((mn-1)/3,i)
1210 next
1220 sta=3-((mn-1) mod 3)
1230 sts=6-sta
1240 if mn=10 or mn=11 then ending()
1250 if mn=9 and stt=0 then mn=10:sta=0:for i=0 to 4:pw1(i)=power(3,i):next
1260 endfunc
1270 /*======== start ========================================
1280 func start()
1290 int i,a,b,c
1300 for i=0 to 248
1310 color i mod 7
1320 locate 8,6:print"ＲＥＡＤＹ　！！"
1330 msstat(a,a,b,c)
1340 if b=-1 or c=-1 then break
1350 next
1360 m_play(7)
1370 locate 8,6:print spc(16)
1380 endfunc
1390 /*======== line up ======================================
1400 func line_up()
1410 int i
1420 m_play(1,2)
1430 for i=0 to x-129
1440 man(x-i,130,walk(i mod 8))
1450 music(4,6)
1460 next
1470 man(129,130,1)
1480 m_stop(1,2)
1490 endfunc
1500 /*======== enter ========================================
1510 func enter()
1520 int i,a,x
1530 m_play(1,2)
1540 for a=0 to 60
1550 for i=0  to 2
1560 x=a-i*20
1570 if x>0 then man2(13-i,x,walk(a mod 8),16384) else break
1580 next
1590 music(4,6)
1600 next
1610 for a=61 to 102
1620 man1(a+26,146,walk(a mod 8))
1630 music(4,6)
1640 next
1650 m_stop(1,2)
1660 endfunc
1670 /*======== leave ========================================
1680 func leave()
1690 int i,a,x1
1700 m_play(1,2)
1710 for i=0 to x-86
1720 man1(x-i,146,walk(i mod 8)-16384)
1730 music(4,6)
1740 next
1750 for i=i to x-26
1760 for a=1 to 3
1770 x1=x-i-a*20-6
1780 if x1>0 then man2(14-a,x1,walk(i mod 8),0) else break
1790 next
1800 music(4,6)
1810 next
1820 m_stop(1,2)
1830 endfunc
1840 /*======== win ===========================================
1850 func win()
1860 int i,a
1870 char ps(4)={1,6,7,6,1}
1880 m_play(3)
1890 for a=0 to 2
1900 for i=0 to 4
1910 if w1=1 then man(x,130-ps(i),ps(i)) else man1(x,146-ps(i),ps(i))
1920 b_put(0,r(15)*2,r(3)*2,r(10)*256+264)
1930 for b=0 to 14
```

278

早耳ラビットのところへ顔を出した君は、今までの調べでわかったことを話した。ラビットはこの事件から手を引いたほうがいいと忠告したあと、ストーン・ゴブリンに会いに行って帰るなら3日は必要だと教えてくれた。もし〈黒メノウ〉を持っていないなら大急ぎで北の山へ行くこと。256へ進め。〈黒メノウ〉を持っているなら4日目にグリーン・スネークに会いに行くこと。253へ進め。

アイス・ジャイアントの谷へ向かった君は、途中でグリフィンと出会った。グリフィンは君を人間だと思いこんで、襲いかかってきた。戦うこと！　グリフィンの攻撃力は9、防御力は12、生命力は12である。戦いが終わったら273へ進め。

```
1940 bg_scroll(0,(b>7)*(b-7)*2+b,0)
1950 next
1960 music(4,6)
1970 next
1980 next
1990 endfunc
2000 /*======== init ========================================
2010 func init()
2020 x=128:x1=128
2030 f=0:f1=1
2040 ct=0:ct1=0
2050 st=20:st1=20
2060 fg=1:xf=255
2070 wl=0
2080 for i=0 to 24
2090 fill(i*8+28,228,i*8+33,238,59136)
2100 next
2110 line(0,149,255,149,0)
2120 line(32,149,223,149,65535)
2130 sp_off(0,1)
2140 endfunc
2150 /*-------------------------------------------------------
2160 func init2()
2170 x=255
2180 ed=0
2190 mn=0
2200 stt=2
2210 bg_set(0,0,0)
2220 sp_off()
2230 cnt(0)
2240 endfunc
2250 /*======== screen =======================================
2260 func scrn()
2270 int i,i1,x,y,y1,c
2280 str a="*S・T・R・E・N・G・T・H*"
2290 play(0)
2300 wipe()
2310 fill(0,0,255,88,33696)
2320 fill(0,64,255,80,59064)
2330 fill(0,89,255,124,46380)
2340 for i=1 to 7
2350 y=pow(i,2)+125
2360 y1=pow(i+1,2)+123
2370 fill(0,y,255,y1,hsv(23,31,i+21))
2380 for i1=1 to 16
2390 x=i1*32-16*(i mod 2)
2400 line(x,y,x,y1,1)
2410 next
2420 next
2430 for y=145 to 170
2440 c=y/5*2114-6342
2450 line(127,y,129,y,c)
2460 line(154,y,155,y,c)
2470 line(101,y,100,y,c)
2480 next
2490 for i=16 to 31
2500 fill(0,161+i*2,255,162+i*2,rgb(i,i,i))
2510 fill(0,287-i*2,255,286-i*2,rgb(i,i,i))
2520 next
2530 fill(0,188,255,193,65535)
2540 fill(28,230,232,244,960)
2550 fill(24,225,228,241,1792)
2560 box(23,224,230,243,31710)
2570 box(22,223,229,242,65535)
2580 for i=0 to 24
2590 x=i*8+34
2600 box(x-7,227,x,239,65535)
2610 line(x-7,239,x,239,33792)
2620 line(x,227,x,239,33792)
2630 next
2640 symbol(62,208,a,1,1,1,0,0)
2650 symbol(60,206,a,1,1,1,53928,0)
2660 symbol(59,205,a,1,1,1,64498,0)
2670 for y=0 to 3
2680 for x=0 to 16
```

リスト続く

```
2690 b_put(0,x*2,y*2,r(10)*256+264)
2700 next
2710 next
2720 bg_set(0,0,1)
2730 cnt(12)
2740 endfunc
2750 /*======== title ========================================
2760 func title()
2770 int i,i1,c,c1,d,e,b
2780 str a="TUGWAR"
2790 play(1)
2800 fill(0,0,255,127,56)
2810 fill(0,128,255,255,57400)
2820 for i=0 to 2
2830 symbol(i*70+33,-14,mid$(a,i+1,1),10,12,0,63550,0)
2840 symbol(i*70+33,114,mid$(a,i+4,1),10,12,0,62,0)
2850 next
2860 for i=0 to 32
2870 symbol(84,100-i/4,"OF",8,6,0,i/4*2112+48576,0)
2880 if i mod 2 then c=2046:c1=65472 else c=65472:c1=2046
2890 fill(0,i*8,7,i*8+7,c)
2900 fill(8,i*8,15,i*8+7,c1)
2910 fill(248,i*8,255,i*8+7,c)
2920 fill(240,i*8,247,i*8+7,c1)
2930 next
2940 cnt(12)
2950 m_play()
2960 for i=0 to 96
2970 man(255-i*2,200,walk(i mod 8))
2980 next
2990 c=200:c1=-4
3000 for i1=0 to 1
3010 for i=0 to 30
3020 c=c+c1
3030 man(63,c,7)
3040 msstat(b,b,d,e)
3050 if d=-1 or e=-1 then break
3060 next
3070 c1=4
3080 next
3090 if c>255 then stt=0
3100 sp_off()
3110 repeat
3120 for i=8 to 16
3130 color i
3140 locate 9,13:print"[PUSH  BUTTON]"
3150 msstat(b,b,d,e)
3160 if d=-1 or e=-1 then break
3170 music(1,3)
3180 next
3190 until d=-1 or e=-1
3200 cnt(0)
3210 color 3
3220 locate 9,13:print spc(14)
3230 m_stop()
3240 endfunc
3250 /*======== ending =======================================
3260 func ending()
3270 int i
3280 char ps(6)={1,6,7,7,7,6,1},jp(6)={0,3,7,12,7,3,0}
3290 str a="CHAMPION"
3300 play(2)
3310 sp_off()
3320 fill(90,130,166,134,59192)
3330 fill(89,135,167,140,59192)
3340 fill(88,140,168,185,65535)
3350 symbol(116,135,"1",5,4,0,1,0)
3360 for i=0 to 8
3370 symbol(i+2,70,a,5,4,0,4224*i+31680,0)
3380 symbol(18-i,70,a,5,4,0,4224*i+31680,0)
3390 next
3400 while 1
3410 for i=0 to 30
3420 man(64,103-jp(i/5),ps(i/5))
3430 music(1,3)
```

280

聞きこみを続けた君は、おもしろい話を耳にした。「なんてったって、おれは黒魔法使いのウィレム・ザ・ブラックが犯人だと思うね。やつは、高熱を発するヒート・マジックの達人だし、アイス・ジャイアントを解かすのだってわけはないさ。やつほどの腕前なら、今回の事件はちょろいもんだぜ」。君は話を確かめるために、アイス・ジャイアントを訪ねることにした。222へ進め。

```
3440 next
3450 endwhile
3460 endfunc
3470 /*======== sprite ========================================
3480 func b_put(a,x,y,p)
3490 bg_put(a,x,y,p)
3500 bg_put(a,x+1,y,p+2)
3510 bg_put(a,x,y+1,p+1)
3520 bg_put(a,x+1,y+1,p+3)
3530 endfunc
3540 /*-------------------------------------------------------
3550 func man(x,y,p)
3560 int i
3570 for i=2 to 5
3580 sp_move(i,x+26,y,p+8)
3590 sp_move(i+4,x+26,y+16,p+16)
3600 x=x+20
3610 next
3620 endfunc
3630 /*-------------------------------------------------------
3640 func man1(x,y,p)
3650 int i
3660 p=p+256*mn+16648
3670 for i=10 to 13
3680 sp_set(i,x-86,y,p,3)
3690 sp_set(i+4,x-86,y+16,p+8,3)
3700 x=x+20
3710 next
3720 endfunc
3730 /*-------------------------------------------------------
3740 func man2(i,x,p,a)
3750 p=p+a+256*mn+264
3760 sp_set(i,x,146,p,3)
3770 sp_set(i+4,x,162,p+8,3)
3780 endfunc
3790 /*======== rand ===========================================
3800 func r(a)
3810 return(rand()*a/32767)
3820 endfunc
3830 /*======== contrast =======================================
3840 func cnt(a)
3850 int i
3860 contrast(a)
3870 for i=0 to 1000:next
3880 endfunc
3890 /*======== music ==========================================
3900 func music(n1,n2)
3910 if m_stat(n1)=0 then for n1=n1 to n2:m_play(n1):next
3920 endfunc
3930 /*-------------------------------------------------------
3940 func play(a)
3950 for i=1 to 8
3960 m_alloc(i,60)
3970 next
3980 switch a
3990 case 0
4000 m_trk(1,"@46v15l4o6 |:32a:|")
4010 m_trk(2,"@46v13l4o5 |:4abgbedcg:|")
4020 m_trk(3,"@65v15l2o1 adga")
4030 m_trk(4,"@38v12l4o4 |:128e8&e8d+e8&d+e8:|")
4040 m_trk(5,"@ 9v12l4o4 |:256b8&b8a8&b8:|")
4050 m_trk(6,"@47v 8l4o4 |:256f8f8<b>:|")
4060 m_trk(7,"@27v15l6o4 a")
4070 break
4080 case 1
4090 m_trk(1,"@47v10l8o4 |:4fr<br>fr<br>fr<b>frf<br>:|")
4100 m_trk(2,"@ 9v15l8o3 |:4bb<e>b<c+c+ec+d+>brbrbrb:|")
4110 m_trk(3,"@ 9v15l8o4 |:4eeg+eaf+af+f+f+rf+rf+rf:|")
4120 break
4130 case 2
4140 m_trk(1,"@54v12l8o4 |:4e>g<cef>a<cfg>gb<dgfed:|")
4150 m_trk(2,"@10v10l8o4 |:8g&g&g&gd&dg&g:|")
4160 m_trk(3,"@61v15l8o4 |:32br:|")
4170 break
4180 endswitch
4190 endfunc
```

281

情報集めを続ける君は、不気味なうわさ話を耳にした。「なんでも、白魔術師のホール・ホワイトは〈魔法の黒石〉を使って、この島を支配しようとしているらしいぜ。黒石が奪われてからだれも白魔術師の姿を見ていないのは、どこかの洞窟に隠れて呪文の仕上げをしているからだそうだ」。おもしろい情報が手に入った。さっそく、このことを早耳ラビットに知らせてやろう。269へ進め。

THE LINKS

パソコン通信大博覧会

—君もMSXでパソコン通信に参加しないか—

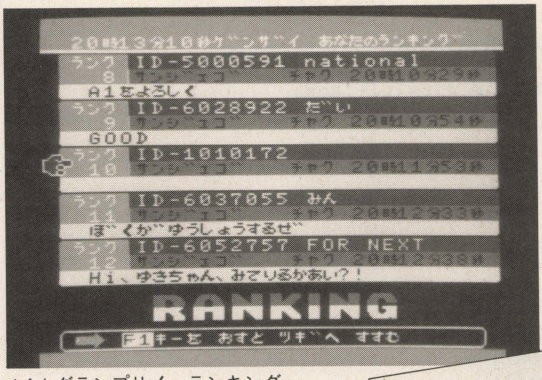
8月中開催！

まだまだ、イベントがもりだくさん

パソコン通信では、初めてのビッグイベント、パソコン通信大博覧会が、8月1日スタートし、A1グランプリの北海道地区予選大会を皮切りに、さまざまのイベントがくり広げられている。この号が書店にならぶころには、A1グランプリの地区予選はほぼ終了しているが、まだまだ、たくさんのイベントがあるので、ここで改めて、日程表を紹介しよう。また、ポプコムはじめパソコン雑誌6誌が協賛して、それぞれの企画で参加しているので、これらも紹介しよう。

ポプコムの"あなたの街のおもしろ話" 作文コンテスト

THE LINKSは画像も送れる双方向通信のパソコン通信システムだが、ユーザー側から画像を送るとなると、まだまだ困難がある。そこで、ポプコムではパソコン通信の最も得意とする文字通信を利用して、作文コンテストをすることになった。応募のタイトルは〝あなたの街のおもしろ話〟。自分の街のこれはおもしろいなと思うことを、400字程度の作文にして、パソコン通信でTHE LINKSのポプコム作品コーナーに投稿してもらおうという企画だ。応募作は、大博覧会の期間中、掲示してだれでも読めるようにする。また、8月20日に応募を締め切ったあと、応募作品を審査し、優秀作品10点に最新作のMSX$_2$用スーパーグラフィックツール『ダ・ビンチMSX$_2$』をプレゼントする。



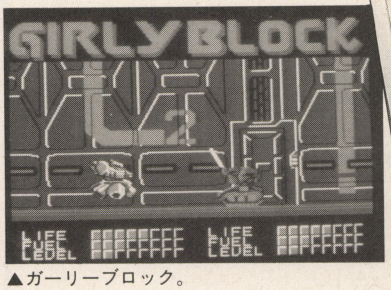
▲A1グランプリ！　ランキング。

ポプコム"あなたの街のおもしろ話" 応募規定

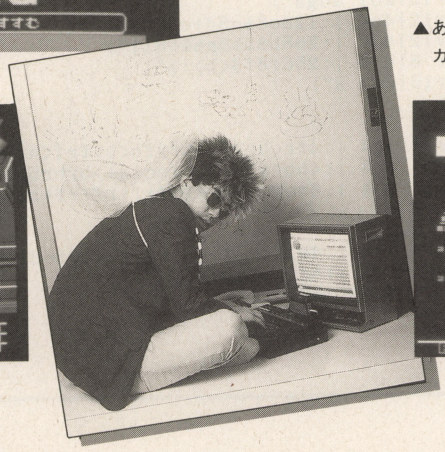
①THE LINKSを使って投稿すること。
②応募受け付け期間は、8月1日～8月20日。
③応募作品は、400字前後で漢字の使用も可。
④1人で何通応募してもかまわない。
⑤優秀作品の発表は8月25日。優秀作品の投稿者10名に、スーパーグラフィックツール『ダ・ビンチMSX$_2$』をプレゼント。

雑誌各社の催しについて

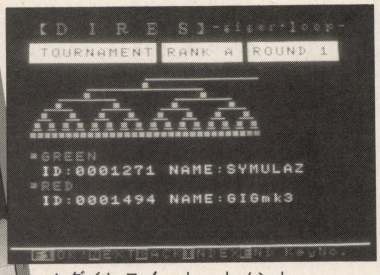
ポプコムのほかに5つの雑誌が協賛参加している。これらの企画を簡単に紹介しよう。



▲ガーリーブロック。



▲あぶないノリのガンビータイラ。



▲ダイレス！　トーナメント。

MSX FAN

MSX FAN杯クイズ大会を8月25日～27日のPM8:00～10:00の間開催。クイズラリー形式だという。

MSX 応援団

「女子大生とおしゃべりタイム」という企画で、パソコン通信のチャット（おしゃべり）機能を使って、女子大生とハローハローデート？だとのこと。彼女ができない君には救いの女神かもね。8月21日～23日と28日～30日のPM6：00～8：00だ。

BASIC マガジン

こちらは、同誌創刊70号記念のコンテスト優秀プログラムのダウンロード（パソコン通信を使って情報、この場合はプログラムを受け取ること）サービスだ。8月1日～31日の大博覧会期間中、ずっとサービスされる。

MSX マガジン

今やパソコン通信界のアイドルとなった千倉真理ちゃんがDJとなってチャットが行われる。8月15日～17日のPM9:00～11:00。また、「MSX通信の逆襲」というタイトルで、かえ歌BBS（8月4日～13日）、回文BBS（8月21日～31日）が企画されている。

LOGIN

8月2日～4日のぶっ続けで「ロケリストの集い」というチャットでのゲームをやるそうな。〝ロケリスト〟って何だろうな？　〝ロゲリスト〟なら、なんとなくログインに集まっているログイン症候群の人々のような感じがあると思うけど。まあいいや、とにかく全国規模のチャット企画だ。

パソコン通信大博覧会日程表

日	イベントタイトル	時間
1日	AIグランプリ北海道予選大会	21～24
	ガンビータイラのおしゃべりタイム	23～01
	のりぴーに私の歌を唄わせたい 作詞コンテスト作品募集　(20日まで)	フルタイム
	ガンビータイラの何でも答えマンデー 悩める声受け付け　(31日まで)	フルタイム
	平智之の宿題お助けマン募集　(31日まで)	フルタイム
	ポプコム作文コンテスト応募　(20日まで)	フルタイム
2日	AIグランプリ東北予選大会	21～24
	LOGINロケリストの集い　(14日まで)	
3日	AIグランプリ関東予選大会	21～24
4日	AIグランプリ東海・中部予選大会	21～24
5日	AIグランプリ近畿予選大会	21～24
	MSXマガジン〝MSX通信の逆襲〟その壱開始	フルタイム
6日	AIグランプリ中国予選大会	21～24
	マイコンBASICマガジン、プログラムサービス開始	フルタイム
7日	AIグランプリ四国予選大会	21～24
	ガンビータイラのあなたを幸せにする日	
8日	AIグランプリ九州予選大会	21～24
	ガンビータイラのおしゃべりタイム	23～01
	ガンビータイラのあなたを幸せにする日	
11日	ネットワークゲーム大会〝ガーリーブロック〟	
12日	ネットワークゲーム大会〝ダイレス〟	
15日	MSXマガジンミスDJ千倉真理のおしゃべりタイム	21～23
	ガンビータイラのおしゃべりタイム	23～01
	ネットワークゲーム大会〝ミッドナイトラリー〟	24～03
	ガンビータイラのあなたを幸せにする日	
16日	MSXマガジンミスDJ千倉真理のおしゃべりタイム	21～23
	ネットワークゲーム大会〝ミッドナイトラリー〟	24～03
17日	MSXマガジンミスDJ千倉真理のおしゃべりタイム	21～23
	ネットワークゲーム大会〝ダイレス〟	
	ネットワークゲーム大会〝ミッドナイトラリー〟	24～03
20日	ポプコム〝作文コンテスト〟応募締め切り日	
	のりぴーに私の歌を唄わせたいコンテスト締め切り日	
	AIグランプリ決勝大会	21～24
21日	平智之の宿題お助けマン・回答発表	
	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
	MSXマガジン〝MSX通信の逆襲〟その弐	
22日	ネットワークゲーム大会〝ダイレス〟	
	ガンビータイラのおしゃべりタイム	23～01
	ガンビータイラのあなたを幸せにする日	
	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
23日	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
25日	ポプコム作文コンテスト優秀作品発表	
	MSX FAN杯クイズ大会	20～22
26日	MSX FAN杯クイズ大会	20～22
27日	MSX FAN杯クイズ大会	20～22
28日	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
29日	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
	ガンビータイラのおしゃべりタイム	23～01
	ガンビータイラのあなたを幸せにする日	
30日	MSX応援団〝女子大生とおしゃべり〟	18～20
31日	パソコン通信大博覧会閉会式（？）	

ポプコムネットへのおさそい

夏バテなんかしてませんか、ID110118の銀猫です。

さて、今月はポプコムネットのほかのメンバーの方々にもご参加いただきました。なかには、私がボードより抜粋させてもらったのもあるのですよ。お楽しみに。

ポプコムネットというのは!?

当初は、読者とのパイプラインになれば……とのことでしたが、今の今まで何のメリットもありませんでした。

最近システムもバージョンアップして、大藤氏の努力と身勝手な会員とでなんとかしようということになり、ただ今、いろいろな試みがなされています。

まず第1に、この「ポプコムネットへのおさそい」のコーナー。ネットの会員が、わりに好きなことが書けるように、読者の方にもパソコン通信のおもしろさを知っていただくという。そして第2に、会員になれば本誌のプログラムもPDSとして入手できたり、また小学館からの情報などもいち早く知ることができたり。でもこれはいろいろ問題があって、そう簡単にはいかないと思いますが……とにかく、楽しい企画ももりだくさんでお待ちしていますので、モデムのある方は今すぐにでも会員になりましょう！　ない方は……ま、それなりになんとか努力して……。

最近はモデムも安くなっているので、中学生のおこづかい程度でもそれほどムリなく、買えると思います。かくいう私もお年玉で買いました。

何の知識もいりません。わからないことがあったら、ネットの会員にきけばやさしく指導してくれるでしょう。ポプコムネットはシスオペをはじめ、とてもアットホームなので初心者の人でも十分に満喫できると思います。

特徴としては、「よくシステムがこわれる」、「集会がめちゃ楽しい」、「シスオペの大藤さんがやさしくて、おもしろい」、「美人がいる!?」などです。とにかく、みなさんのおこしをお待ちしています。それではボード上でお会いしましょう。

(130231：Tacchan)

はい、ありがとうございました。どうですみなさん!?　早くネットに遊びにおいでヨ！ね。待ってますよ〜。

"ポプコムネット操作指南"

それでは次に、ネットのそれぞれのコーナーについて説明しよう。

1.)掲示板（Bulletin Board）

パソコン通信の主流ともいえる掲示板（BBS）である。現在の通信は、BBS、SIG、そしてCHATがその主流を占めている。だが残念なことに、わがネット内には、SIGおよびCHATは存在しない。

さて、それはあとに説明することにする。

2.)ポプコムネットの使い方

タイトルのとおり、ここにはネットを使用するにあたって必要な情報が書かれている。この部分だけプリンターで打ち出しておき、パソコンの横にでもはっておけばきっといつか、役に立つときがあるだろう。

3.)BBSへの投稿

各種メッセージを書きこむエリアである。残念なことに非会員は、使用不可の場である。だが、メンバーとなったならば君にとって重要となるにちがいない。

4.)郵便箱

ここも登録者だけが使用できる。会員どうしが特定の人へメッセージを伝えるために使用する。すなわち相手の郵便番号（いわゆるID）を指定し、メッセージを瞬時にして届けるのである。

かつて、これを利用してメッセージRPGを企画、実行した者がいたが……やり始めたメンバーがめんどうくさくなって、膨大な企画案の10分の1も実行されないまま、お流れとなったのである。

5.)小学館からのお知らせ

まったくといってよいほど使用されていない。今までの掲載数わずか2つ！　いずれ姿を消すコーナーであろう。

6.)公開プログラムサービス

会員などがプログラミングしたものを投稿するエリアである。最近はあまり使用されていない。むかしはミュージックプログラム、グラフィックス、ゲームなどが投稿されていたのだが……。近々ポプコムのオリジナルプログラムが毎月のるというううわさもある。

7.)会員登録・CHAT

むかしはオンラインでも登録可能だったのだが、会員登録後ネットのことを忘れてしまう人が多かったため、現在では編集部へのはがき送付のみである。ここには登録方法が書かれてある。

もし君の運がよく、また、シスオペが、偶然そのときにコンピュータの前にすわっていたとしたら、チャットができるかもしれない。ごくごくたまにシスオペみずから話しかけてくることもある。……が、ここ半年以内にここでシスオペとチャットしたという者の話を、私は聞いたことがない。

8.)ID通知

ポプコムネットの電話番号は03-239-6985です

編集部へ会員登録した者が必死に見るエリアである。登録がなされてあれば、ここに君の名前と登録IDが出るはずである。IDは6ケタで構成されており、上2ケタは君の都道府県で決められる。

現在、2000名近い人間がポプコムネットへ会員として登録しているが、現在活動している人間はその100分の1にすぎない。なんとかこの状態から脱出したいものである。

——以上がポプコムネットのメインメニューの説明である。

(120052：Last Fighter)

どうでしょう。これでかなりネットのことがわかったのではないでしょうか。ぜひぜひ、ためしてみてくださいね。

"あなたにエールを送ります"

こんにちは、EMAN-NEPです。

この文章を読んでいるあなた！

最近、どうもパソコンに飽きてきたと、感じることがありませんか？　そうなってほうり出す前に、パソコン通信をやりましょう。また今までとはちがう、新しいパソコンライフが開けるはずです。あなたのアクセスをお待ちしています。それじゃあ、また。

(110088：EMAN-NEP)

はっはっはっ、いやぁ～銀猫くん大変そうだねえ。やっぱり、あれだけのスペースを埋めるというのは、かなり労力を要するでしょう？　ぼくも高校生のとき、とあるラジオ番組でよく似たことをやらされたから、すんごく気持ちがわかるよ。ネタなし、スランプ、体調不良……いろいろと苦労するだろうけど、がんばってね。応援してるよ。

(300001：Chekov.)

ふう、いかがでしたか。これからパソコン通信を始めようとする人や、ポプコムネットにアクセスしようという人には、参考になったのではないでしょうか。これからも初心者の方や、ネットへアクセスする方のためにも手ほどきのようなかたちで、このページでいろいろお答えしたいと思ってます。また、よりよいネット作りをしてゆくためにも、ページの充実を図るためにも、多くのご意見・ご希望等ありましたら、どうぞお寄せ下さい。

まだはっきりとは決まってはいませんが、8月は集会とソフトボールを行う予定です。くわしいことが決定しましたら、ネット上で順次発表しますので注意して見ておいてください。ではまた来月お会いしましょう。再見！

全国BBS大会のお知らせ

今年もパソコン通信関係者の親睦交流と一般の方々にパソコン通信への理解を深めてもらうことを目的とした、「全国BBS大会」を開催します。ポプコム読者の方々も、夏休みの一日を、東京・北の丸公園の科学技術館まで遊びに来てください。

日時：昭和63年8月21日(日)12：00～16：30(早く来場も可)
場所：東京北の丸公園、科学技術館2F展示場
（科学技術館への入場料大人500円が必要です）
交通：営団地下鉄東西線竹橋駅または九段下駅
都営地下鉄新宿線九段下駅
行事予定：BBS局展示（実演）、モデムメーカー展示、通信ソフトメーカー展示、参加BBS局の運営状況レポート
BBS局関係者の親睦と交流
大会役員局：ADD-NET（西山秀夫）、YAS-NET（川内康裕）、POPCOM-NET（大藤謙二）、JSC（渡辺和男）
後援：科学技術館

●協賛BBS局募集

全国BBS大会への参加をBBS各局にお願いします。当日会場に来れない局の場合も協賛メッセージを募集します。協賛メッセージは、各局の紹介をした文書にしてください。大会参加局および協賛局のメッセージは大会後、コピーとじとし、各局に送付する予定です。

●協賛各局の大会事務局へのアクセス方法

大会事務局へのメッセージはTri-P［㈱インテックの全国VANネット］の協力によりTri-Pの特設ボードが利用できることになりました。Tri-Pへのアクセス方法を説明しますので、どしどし参加表明をお願いします。

①方法（その1）

すでにTri-Pへのアクセス方法を了解ずみの方は、お近くのノードからアクセスし、＊N51285677＊0001-TRIPで接続できます。LOGIN：とPASSWORD：は②を見てください。

②方法（その2）

Tri-Pへのアクセス方法がわからない場合は、とりあえず東京の直通電話03-377-4713（1200ボー、N81XN）に接続し、

LOGIN：TRIPEX↵
PASSWORD：GUEST↵

で入ったあと、6番のメニューを見てください。また、2番のメニューに全国のアクセスポイントが掲示されていますので、今後はこのアクセスポイントから①の方法によってアクセスし、メッセージを送ってください。

286

さて、今までにわかったことから、下の8つの推理が成り立つ。君はこれらのなかから、真相と思えるものを1つ選ばなくてはならない。真相がわかったら、右ページをよく読んで、応募してみよう。

推理1 〈魔法の黒石〉を奪いとったのは、長老のアイス・ジャイアントとブラック・ドラゴンが組んでの犯行だ。黒石はアイス・ジャイアントが持って逃げている。

推理2 ブラック・ドラゴンを襲い〈魔法の黒石〉を盗んだ犯人は、黒魔法使いのウィレム・ザ・ブラックだ。黒石はグリーン・スネークたち秘密結社が隠している。

推理3 〈魔法の黒石〉を奪いとったのは、長老のアイス・ジャイアントとブラック・ドラゴン、それにグリーン・スネークたちが組んでの犯行だ。黒石はグリーン・スネークたちが隠している。

推理4 ブラック・ドラゴンを襲い〈魔法の黒石〉を奪った犯人は、グリーン・スネークたちだ。黒石はグリーン・スネークたち秘密結社が隠している。

推理5 ブラック・ドラゴンを襲い〈魔法の黒石〉を奪った犯人は、レッド・ドラゴンだ。黒石はグリーン・スネークたち秘密結社が持っている。

推理6 ブラック・ドラゴンを襲い〈魔法の黒石〉を奪った犯人は、長老のアイス・ジャイアントだ。盗んだあとでグリーン・スネークの秘密結社に黒石をわたした。

推理7 〈魔法の黒石〉を隠したのは、長老のアイス・ジャイアントとブラック・ドラゴンが組んでやったことだ。だが、それをグリーン・スネークたち秘密結社が奪いさってしまった。

推理8 ブラック・ドラゴンを襲って〈魔法の黒石〉を奪った犯人は、白魔法使いホール・ホワイトだ。それをグリーン・スネークたち秘密結社が横どりした。

ほかにもいろんな考えがあると思います。しかし、今までにわかった事実はあまりに少なく、真相はまだヤブの中といえそうです。それでも腕きき探偵、魔法カメレオンのあなたは、これまでわかった事実から犯人を推理しなければなりません。では、するどい洞察力から生まれるすばらしい推理で犯人をつきとめてください。正解者にはすばらしい賞品が用意されています。あっ……そうそう、先月号では最後のパラグラフは何番（ページ）だったか、それも忘れずに報告してください。犯人をつきとめると同時に、正しい道筋を通ったかどうかも重要なのですから。

イラスト／柳　柊二

犯人はだれだ！ 2カ月連続懸賞企画

欄外アドベンチャー
マジックアイランドの犯罪
応募の決まり

これ、定価は
32,800円も
するんよ！

このディスクマンが
7名に当たる！

さてっと、
2カ月にわたる
冒険の旅はいかがだった
たかな？　にっくき犯人を
つきとめることができましたか。
まだはっきりつかめなかったら、8月号
をひっぱり出して、再挑戦してみよう。
すてきな賞品を手にするためには、それ
なりの努力が必要。これ人生の決まり。
で、左ページの推理1から8までのうち、
これだっ！と、思うものを1つ選ぼう。
正解の確率は⅛だから、ヤマ勘でも当た
る場合もある。しかし、8月号で最後に
なるべきパラグラフも正しく書かなくて
はならないから、当てずっぽうだけでは、
うまくいかないと思う。とにかく、ふる
って応募してください。

締め切りは、8月31日の消印有効。正
解は、10月号（9月8日発売）誌上で発
表します。

官製はがきに必要事項を記入して送っ
てください。

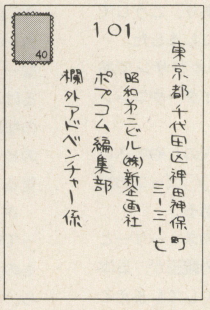
賞品

正解者のなかから抽選

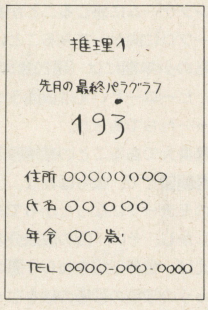
ソニー携帯用CDプレイヤー
（ディスクマン）
7名

**ポプコム
オリジナルトレーナー
20名**

オモテ



ウラ



NEW ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲ばりページです

POPCOMMUNITY

OPINION PLAZA

今月の議論百出！　話題も手伝ってか、なかなかもりあがっている。世の中、お手軽さがもてるが、真剣にものごとを考える態度も必要だよね。

イラスト／今井雅巳

読者みんなで考えてみよう

今月の議論百出！

RPGのおもしろさをめぐって

ワイド編

●私はこう考える!!

雑誌などに投稿するのは初めてなのですが、堀川氏の意見から私なりに最近のロールプレイングゲームに感じることがあり、こうしてワープロに向かってみることにしました。

私の少年期には（現23歳のオジサンである）、ヒーローといえば仮面ライダーやゴレンジャーたちであった。

等身大であることの感情移入のしやすさと変身願望とで、彼らはみな、○○ゴッコの恰好のモチーフになったからである。

しかし、その1回の放送分のストーリーといえば、世界征服をねらう悪の親玉が、日本じゅうの学校の砂場の砂をなくしてしまえと怪人に命令し、ライダーはそれを阻止するために命をかけるといったものが大半であった。

毎週欠かさずテレビを見て、あれほどヒーローにあこがれたにもかかわらず、その幼心に「何かそらぞらしいもの」を感じていたのは私だけではあるまい。

「子どもが見るんだからこれでいいんだ」という考えが、いま考えると妙に腹立たしい。同年代と酒なんか飲む機会には必ず「ショッカーの死に神博士って、イカデビルなんだよなー」なんて話でもりあがるのは、ウケもあるけど、過去に同じ心の傷をもつ仲間の「傷のなめ合い」みたいな意味もある。現に過去のヒーローものなんかテレビでやってるのを見ると、笑っちゃうもんな、気恥ずかしくて。

さて、最近のロールプレイングゲームをやっていて、同じかそれ以上の「そらぞらしいもの」を感じるのである。「〝ゲーム〟なんだから、そらぞらしいのはあたりまえ」などという野暮な方はこのさい退場してもらいたい。

コンピュータゲームには、大きく分けて2種類しかないと思う。「コンピュータ○○ゴッコ」と「コンピュータ○○パズル」の2種類である。「○○ゴッコ」のなかでもとりわけゴッコしてるのがロールプレイングゲームなんだと思う（ここがほかのゲームと一線を画しているところで、やがてほかのジャンルのゲームを吸収し、精練され、凌駕していく立場となると思う）。さて、「○○ゴッコ」であるということはロールプレイングゲームの優劣をいう場合、感情移入の度合いが重要な位置を占めるのはいうまでもない。

ゲームを作る「ソース」には、設定、操作性、バランス、音楽、演出などいろいろあるが、最近のRPGは、その大切なソース「設定」が変にマニアックなものになっていくばかりで（あるいはパズル化していくばかりで）、とりわけ舞台づくりは貧弱のひと言に尽きる。（ロール）役割を（プレイ）演じる側のプレ

イヤーにとって、自分の好きな名前をもったキャラクターが活躍するための舞台設定がチンケなんじゃぁ、これはもうのめりこみようがないんだよな。

誤解しないようにいっとくけど、「データ量や数の大きさ」のことをいってるのではなく、「方向、方法のこと」だよ、あくまで。

7月号、堀川氏の「企画で失敗している」というのと、その「気持ち」だけはそのとおりだと思う。だけは、と限定するのは、「5年後のハードを考えたゲーム」はあくまで「5年後のゲーム」だからね。いまいってもしょうがないし、それにおもしろいと感じるソフトが少ないのは、ハードの限界をこえたからというだけではないように思う。もちろん最も大きい要因の一つにはちがいないけど。

それでは何が、というわけで、私なりにチンケな舞台設定になってしまう主な原因について考えてみた。

①ファンタジー世界
②現在のパーティー制
③経験値のあつかい
④アイテムによる方向づけ
⑤勧善懲悪モノのストーリー

こんなところだろうか。まぁ、これだけじゃないけどね。

とりわけ①のファンタジー世界に関しては、もうそろそろご遠慮願いたいところだ。できることなら外国の移植版ぐらいにしてほしいところだな。

ロールプレイングゲームが今日のようにポピュラーなものになるには、このファンタジー世界の功績を忘れることはできないということは百も承知だが、日本のロールプレイングゲーム上では、それらは単なる「ツール」としてしか使われていないと思う。現に「ツール」以上の世界に高まっているゲームはあまり見あたらない。

「ツール」だというのは、ゲーム名にファンタジーと冠するだけで、設定の大部分が、暗黙のうちに、しかも労せずして決められてしまえるからである。

ロールプレイングゲームを一度でもやったことのある人ならば、「キングドラゴン」という名前から10cmぐらいのトカゲを思い浮かべるやつはいないし、生態系の頂点に立つ生きものは、ときかれて「スライム！」と答えるおちゃめなやつもおそらくいまい。また、不つごうなことは魔法でかたづけられるし、作るうえで時間の節約にもなる。

まさに「魔法のツール」である。しかし、じつは大きな副作用をもっていることを忘れてはいけない。そう、その「ツール」である「ファンタジー世界」こそがマンネリズムを生む大きな原因となっているのである。

②については、現行のパーティー制と呼ばれるもの、ありゃパーティーじゃないね。本来1人でやることの細分化にすぎないもの。真のパーティー制にするためにもうひとひねりほしいところだ。だいたい、他人のサイフの中身を全部知ってるなんて、いやらしい話だしね。

③から⑤については2、3のロールプレイングゲームをやりこめば、おそらく大半の人がそれについて「そらぞらしい」と思うことだろう。ほんとに「そらぞらしい」のだ。

私が思うに、それらは受け手側が切望しているからではなく、作り手の怠慢によるものだと思う。初めはどうあれ、あとからあとから同じものばっかり出されてはね。

そういえば某誌で、某ゲームプログラマーが最近のゲーマーは早解きばかりに夢中になってゲームを楽しんでないとか、ダミーキャラをたくさんつくってゴールドを集めたりするのは不当だ、というコメントをのせていたように思う。

確かに一理、いや二理ぐらいある。……でもそうさせる、そうできてしまうゲーム設定にも問題はないだろうか。ゴールドを集めてよりよい装備をさせたりするのは自分の分身であるキャラクターがかわいいという気持ちから、である。それを不当なこととしてしまうのは、何か、おかしくはないだろうか。

私には、そんなことでくずれるようなゲームバランスなんて、初めっからバランスがとれていないのと同じなんじゃないかと思われてしょうがないのだが……。

いま、作る側も遊ぶ側もロールプレイングゲームを見直す時期が来ているんじゃないだろうか（それを始めているゲームソフトハウスもたくさんあるし、よい作品も今までにもいっぱいあるけどね）。

今はしょうがないから、といってこのまま氏のいう「新しいロールプレイングゲームの地平」というのを迎えても、よりマニアックになってるだけのような気がする。「AD&D」のすべてをのっけたんだから、ファンタジー世界のことぐらい勉強しとけ、みたいなこと平然とマニュアルにのるようなさ。

そして「そらぞらしさ」が消えないから、またハードのせいにしてね。それで、最後のことばはいつも決まってこうなんじゃないかな。

「しょせん、コンピュータが人間の頭にかなうわけないのさ」

そんなことばの裏に「いまどきのこども」の哀愁かなんか感じとれて、さびしくなっちゃうんだよな、オジサンなんか。

（東京都　桑原　俊文）

●ゲームに対する視点が問題

7月号の論百、興味深く読みました。確かにいまRPGに不満をもつユーザーは星の数ではないかと思われます。私もその一人ですから。が、私は今のRPGがイマイチな原因について、企画だ、メモリーだ、という前に、ユーザーおよびソフトハウス、マスメディアをふくむパソコン界のゲームに対する視点にすでに誤りがあるのではと推論するのであります。

まずむかしのRPGはおもしろかったのか、とききましょう。すると確かにおもしろかった。『ドラスレ』しかり、『ザナドゥ』しかり。私個人としては『ウィザードリィ』まではここに入れたい。それでは、今のRPGはおもしろくないということは、今のRPGはむかしのRPGよりつまらんのか、ときくと、けっしてそんなことはない。『ハイドライド』、『ソーサリアン』、『イース』……。確かにおもしろい。おもしろいが、『ザナドゥ』を初めてやったときの、あの子どもの遊びのような感覚が伝わってこないのはまぎれもない事実です。私が思うに、もし『ソーサリアン』が『ザナドゥ』のころ出て、『ザナドゥ』がいま出ていたら、きっと『ザナドゥ』はつまらなかったでしょう。こんな仮定の仕方はナンセンスですが、つまり何がいいたいのかというと、ゲームのおもしろさの度合いには、それが未知・未体験であるという条件が大きく影響するのです。

パワーマップも何もないブロックくずしを君は一日じゅう遊べますか？　むかしはそれがおもしろかったんです。だからといって、RPGがもうダメだってんじゃありません。ソフトハウス側もなんとかして斬新なRPGを作ろうとしている。が、それがまずい。なぜ斬新なゲームを作ろうとしないのでしょうか？

ソフトハウスが努力する。で、いいゲームができたとしましょう。しかし、まぬけな人間たちが、それにまたRPGだの、AVGだのというレッテルをはって、結局そのゲームを殺してしまうのです。「ニュータイプのRPG」と銘打ったゲームを見て、ユーザーは無意識に思うのです、またRPGか、と。

はっきりいって、みんな何か勘ちがいしています。RPGってのは、ロールプレイングゲームということばの略です。和訳すると、役になりきって遊ぶゲームです。が、ゲームってのは本来役になりきって遊ぶというのが大前提にあるんじゃないですか？　したがってアクションもシミュレーションもアドベンチャーもすべてRPGになるべきなのです！

そんなわけで、私はもっとおもしろいRPGを、と『サバッシュ』を作り始めた円丈師匠にはいたく感動しました。が、やっぱりRPGを作ろうとしている。まっこと残念であります。サバッシュはきっとおもしろいでしょう。が、やっぱりRPGなのでしょう。本当のゲームはどこに？　私はゲームがやりたーい！　が、ないものはあきらめるか自分で作るしかありません。というわけで、みんなでゲームを作る誌面をポプコムに、と提案したい。全国から新しいゲームを募集し、それをさらに練り上げ、プログラミングをだれかに依頼し、究極のゲームを作るのであります。

（東京都　小野口正浩）

OH! MY LOVELY COUNTRY ぼくらのイナカ自慢

イナカはこんなにおもしろいVol.2 ないないづくしはさびしーっ

このコーナー、反響が少なくて、オレは泣きを入れたいくらい。もうちょっと、イナカパワーでもって、グイグイ、もりあげてもらわないとね。頼みまっせ！　というわけで、2回目の今回は、第1回で飛び出した、イナカ小僧こと、Emy今井の再登場だ。よろしく。

○　○　○　○　○　○　○　○　○　○

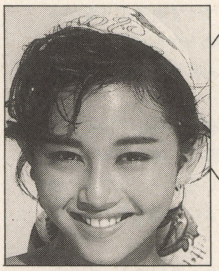
また登場のEmyです。いやー、それにしてもポプコムの力はすごいっ！　7月号にのっただけで、もう学校じゅうの人気者（笑い者）になっちゃったもんね。ぼくの顔を見ると、「あっ、ジャージの先輩だ」なんていう、1年生まで出てきた。けど、あれがのってから、ジャージで外に出られなくなっちゃったんだよね。と、前置きが終わったところで、今回のイナカ自慢にいってみよー。

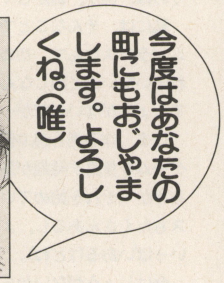
ハッキリいって、わが町はヒサンです。なぜなら、新幹線の駅がない、高速道路I.C.がない、ファーストフードない、プロ野球選手が出てない、アイドルのコンサートがない……と、ないないづくしなのです。でも、それだけならまだいい。ほかにもこんなところはゴロゴロしてるでしょ。けど、わが町の場合、それらは全部、となり村にあるのだ！

となり村。東京ではほとんど使わないこの名詞が、ここではすごい響きをもつのです。なんせ、となり村には新幹線が止まる！　高速道路のI.C.もある！　それにとなり村には、あのケンタッキーフライドチキンがある！　どうだ、すげーだろ。それにとなり村はあの大洋ホエールズのエース、遠藤一彦投手の出身地なのだ！　うちの学校の理科の先生は、遠藤投手を教えたことがあって、先生の家にはよく遊びに来たということです。

まだおどろいちゃいけないよ。もう1つのとなり村では、あの浅香唯のコンサートがあるのだ！　それも村営球場で、うーん、うらやましーい。

こんなすごいとなり村をもつ白河市だけど、白河市だって負けちゃいけない。白河市には、白河市にはなっ……。あとでさがしときます。ではまた。　（福島県白河市　Emy）





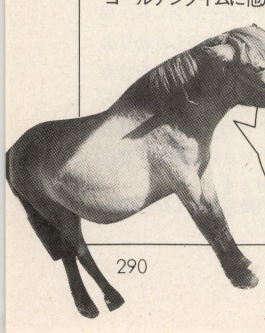
テレビおもしろ捜索隊

■■■■■テレビってこんなに愉快だったの■■■■■

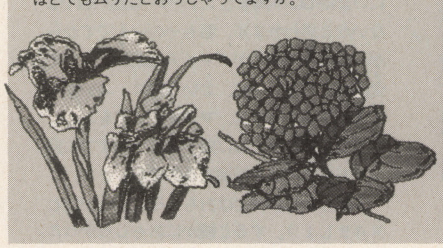
なぜだか知らないけど、みんな、テレビあんまり見てないのォ？　あんまり来ないんだよな、このコーナーに、はがきが……。このままだと企画だおれは目前。私の命も風前のともしび……なことはないけど。みんな、おもしろいテレビ知ってるんだったら、しっかりレポートしてくれなきゃ、もう怒るぞォ。

★　★　★

私の家は静岡県だが、愛知県のテレビ局の番組が入る。それでもうスゴイ。木曜日の夜7時からテレビ東京系列のテレビ愛知で、あのなつかしい「ドカベン」をやっているのだ。ゴールデンタイムに他局の番組の再放送！　もうこれはタダものではない。それで私は「ドカベン」ファンなので、とてもうれしく思って、いつも木曜夜7時はテレビ愛知にチャンネルを変えてしまう。あと、とにかくスポンサーがすごい。ほかの局ではしていないようなCMをそのときやってしまう（例：田村電機だの古河電工だの）。愛知県か静岡県の浜松以西に住む人、ヒマがあったら一度見てねえ。とくに「ドカベン」ファンの人、これを見たら得をしますよ。　（静岡県　216）



▼スキャナーからドット修整。白井さんのようにはとてもムリだとおっしゃってますが。



がんばれ、少年少女諸君！ すばらしきパソコン野郎！

熱年組

奈良県大和郡山市　吉田耕一

えー、7月号で佐賀県のお医者さん、ソエジマさんのすばらしいコンピュータ・ホビーについて紹介したら、それに刺激？　されてか、今度は、奈良県から、また若い諸君を刺激するような手紙が届いた。このところの熟年パワーに、私はただただビックリするのみ！　世の中、オジサンが元気なんですよねぇ。

○　○　○　○　○　○　○　○　○　○

貴社からソフトプレゼント当選のご通知をいただき本当にびっくり。なにしろ抽選なるものは、今まで、宝くじや市場の福引きなどでカスばかりでしたから、ポプコム読者の少年少女諸君、なにごともあきらめてはいけませんよ。ワープロは初期の『ユーカラ』を使っていて、グラフィックと併用できるソフトがほしかった矢先で、うれしさもひとしおです。ところで、グラフィックは『ダ・ビンチ』をマウスも使えるようにしていただき、白井さんのお絵かき講座を楽しみにしていますが、もう終わりだそうで、ガッカリです。昨年4月号で白井さんがプリンターを買ったということでほしくなり買って、今年6月号ではイメージスキャナーにもつき合いました。洗濯機やそうじ機も古くなっているのに、と家内がぼやきながらも、自分もCGが好きなのでニヤニヤ笑っています。

もっとも年ですから、題材は『うる星やつら』ふうでなく、宇宙もの、乗り物、花、動物などですが、イメージスキャナーで範囲はぐっと広がり、またゲームキャラクターなどは新しい場面になるとアプリコット88でとりこむのですが、孫が横で待ちかまえ、「印刷、印刷」とうるさいこと。「あーあ、またカラーリボンがなくなった、明日はどうしても買いに行かねば」などと思いながら、これを書いているしだいです。

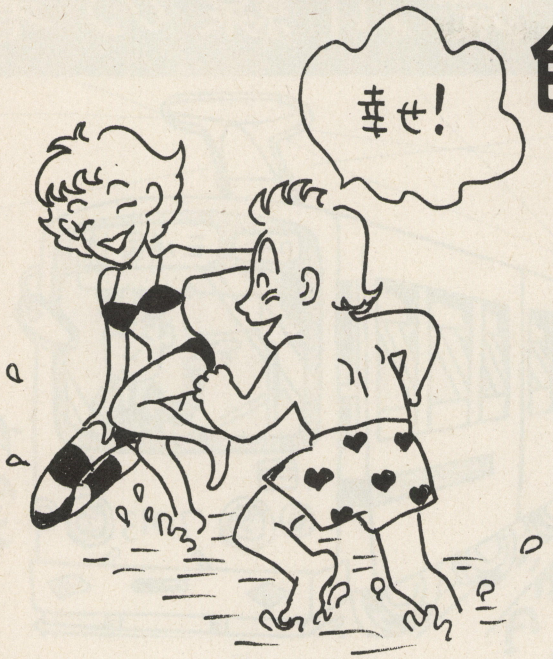
私の趣味はNゲージの鉄道模型を走らせることとパソコンなので、悪友たちから、いつも年がいもなくとからかわれていますが、私は〝粗大ゴミ〟にはなりたくないとがんばっています。プレゼントの当選品「P1」はそうとうに楽しめそうで、このところ寝起きもさわやか。現在、楽しんでいるものの一部を同封しました。幼稚なものですが、それでもちょっとやりだすと、2、3時間はアッという間。土、日、祝日が待ちどおしいこのごろです。

▲グラビアを見ながら、初めての手作り。ディスプレイはもっとキレイでしょ？

業界人間ベラ子の

ふぁっしょん講座 VOL.11

日焼けした小麦色の肌で、今年の夏はビーチの王者!



海へくり出す前の日焼けがカンジン

「ねえーん、背中にサンオイルぬってェ。まんべんなくよーん」
「わかったよ、こうだね」
「いやーん、もっと、全体的に!」
「ホラッ、動くとぬれないよ。ジッとしてろよ」
「ウフフッ」
「アハハハハハ」
などといった会話を、よくビーチで耳にするが、なんなんだ、いったいこの会話は! どっか別のところでやっとれ! といいたくなるのはベラ子だけでしょうか。
と、今月は、こういったやからに負けないため、これからビーチへくり出す前にこんがり小麦色になっておいて、こっちもビーチサイドのモテマンになってしまおうっという内容でいってみたいと思うのだ。そこで自称10年前の美女サーファー・くるんまに登場願って、いっしょに考えてみることにした。

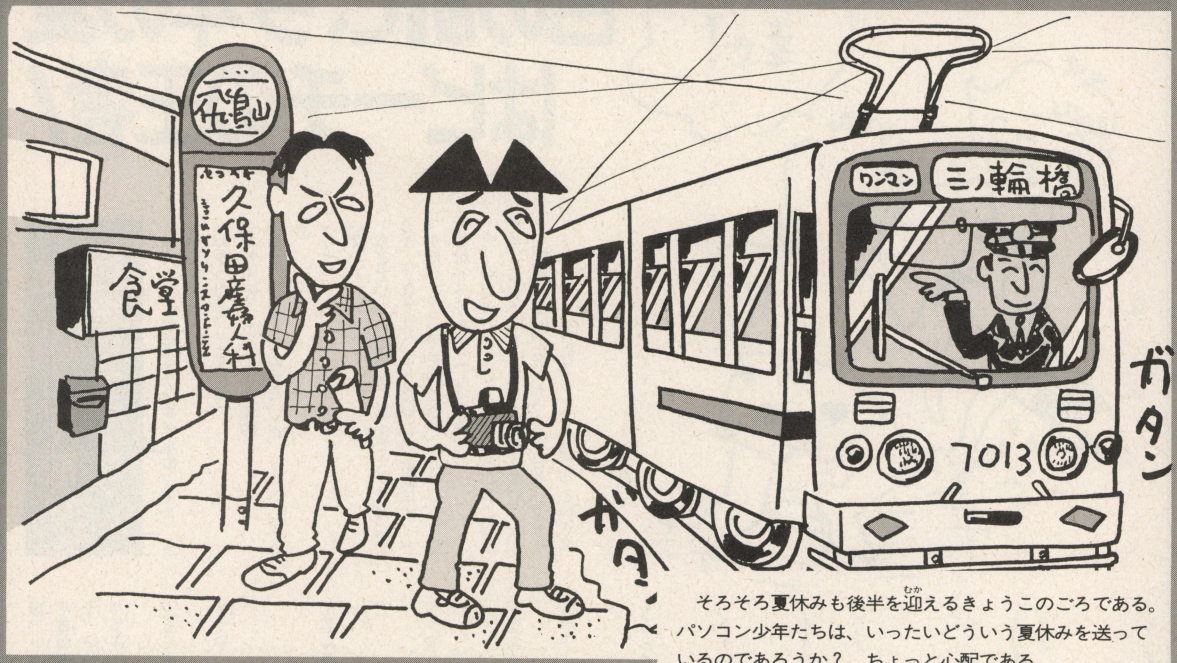
ベラ子「そんなワケで、くるんま。いっしょに考えてちょうだい」
くるんま「フフフ、やっと私の出番が来たのね。力いっぱい協力しちゃうわ」
ベラ子「今月の話題の対象になる子は、まあスポーツマンは関係ないわね。そういった子たちは、だいたいもう日に焼けちゃっているからね」
くるんま「そうそう、だからスポーツもとくにやらないけど、勉強もそんなにやらない子とか、ガリ勉とか、パソコン少年よね、だいたい」
ベラ子「くるんまがいったなかで、いちばん最初の子は、はっきりいってモテないわね。ポリシーがなさすぎてね」
くるんま「うん、でもさ、がんばればなんとかなるかもしれないじゃない」
ベラ子「じゃあ、まずビーチじゃなくってどこで日に焼くか、っていうことからね」
くるんま「いちばんてっとりばやいのは、プールよね。屋外の。それも、市営とか区営とかが安くっていいわね」
ベラ子「じゃあなかったら、ちょっと高くなるけど、豊島園とかサマーランドとかいった遊園地のプール」
くるんま「アラッ、まだあるわよ。フントに高いけど、ホテルのプール」
ベラ子「でさぁ、最近の市営とか、区営のプールって、水がよごれるからっていって、サンオイルぬらせてくれないのよね。だから、きれいには焼けないの。でも、若い子たちは肌が若いからカバーできちゃうか」
くるんま「うん、うん、そんなの平気」
ベラ子「まっ、こんなところに一週間とか2週間通うと、こんがりしてくるわよね。これでビーチに出ても見劣りしないんじゃない?」
くるんま「でもさあ、時間やお金がない子なんかはどうしたらいいの?」
ベラ子「そうね。あっ、あるわ。お金のない子には、近所のビルの屋上。お金はあるけどひまがない子には、ぬるだけで色が黒くなる日焼けローションてのが」
くるんま「何いってんのよ、あたし聞いたことがあるわよ。屋上で日に焼いていて、屋上のドア閉められて、夜閉じこめられちゃった子の話とか、日焼け用ローションでは、ぬり方がヘタだったから、まだらになっちゃった子の話とかね」
ベラ子「あらそう? 困ったわね。じゃあそれは、あまりすすめられないわね。どうしましょ」
くるんま「どうしましょ、じゃないでしょ。結果はわかってんじゃない。プールしかないわけよ。だから、お金がなくったって、ひまがなくったって、そんなもの、つくればいいのよ。だいいちね、そんなものつくれないでモテようってのがあまいのよ」
ベラ子「そんなに怒らなくったっていいじゃない。くるんま。わかったわよ。そうよね、やっぱ、泳いでシェイプアップできて、なおかつ焼けるんだからプールが一番よね。それに、お金のかからないプールだってあるもの」
くるんま「学校のプールでしょ?」
ベラ子「そうそう。それよ。それに学校って、夏休みの間、スクールなんか開いちゃっているもんねえ。バッチリよっ」
くるんま「そっ、それが一番」
ベラ子「それでがんばって焼いて、ビーチにくり出すのだ! モテまっせー、だんな」
くるんま「あたし、あんたの性格やっぱ理解できないわ。悪いけど」
ベラ子「悪かったわね! ほんじゃまた」

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 細島理友

第3回 シーラカンス的都電遺跡荒川線の巻



そろそろ夏休みも後半を迎えるきょうこのごろである。パソコン少年たちは、いったいどういう夏休みを送っているのであろうか？　ちょっと心配である。

一日じゅう、クーラーのきいた部屋でディスプレイをズーッと見ておりました。それを夏休み中、ズーッとやっておりました。おかげで持ってるゲームは全部クリアしました。やりたいコトやってました。充実した夏休みでした。何か文句ありますか……。

などといわれても困るが、せっかくの夏休みなんだから、もし、そういうふうに、ズーッと家の中ですごしたなんて人がいたら、ここらでちょっと外へ出てみてはどうだろう。

ここでまた「外へ出てどーしろというんですか……」などと、反抗的になる人もいるかもしれないが、とりあえずですね、外に出て、そして旅に出るコトを、今回、ボクとしては提案したいのです。

「旅ったって、お金はかかるし、日にちもかかるし、疲れるし、その間ゲームもできないし、宿題も残ってるし……」と、またまた文句をいう人がいるかもしれない。（それにしても、さっきからやけに反抗的な読者だなー）

ボクはわりとガマン強いから話を続けるけど、つまりですね、今回ボクが提案しているのは、あんまりお金もかからないし、日にちもかからない、ちょっと疲れるかもしれないが、その日のうちに家に帰ってゲームもできるし、宿題もできる。そーゆー旅なのである。近所にあるんだけれども、あまり行ったコトのないところ、そう

シーラカンス的都電遺跡発掘調査隊が旅立ったのが、この東京都新宿区にある早稲田駅である。

イラスト／加藤裕将

いうところへ、「ささやかな旅に出よう」という提案なのである。

で、今回ボクはどこに行ったかというと、都電に乗ったのである（ココで地方の読者から、都電に乗るなんて、オレんとこからじゃ1日で行けねーゾー、このバカ。などというバ声が飛ぶかもしれないが、そういう人は、自分の家の近くにある、ふだんあんまり行ったことのないところへ行けばいいのです。たまたまボクは東京に住んでいるから都電を選んだだけなの！　ホント、せわのやけるヒトたちだネ）。

都電というのは、むかしは東京のあっちこっちを走っていたのだが、今は荒川線という早稲田と三ノ輪橋を結んでいる、ただ1つの線だけが運行されているのである。つまり、この荒川線というのは、ただ1つだけ残ってがんばっている都電の遺跡というか、シーラカンスというか、そういうモノなのである。こう考えると、今回のボクの旅は、遺跡探検というか学術調査というか、なんかそういった雰囲気も出てくるでしょ。

で、今回ボクは旅に出るに先立って「シーラカンス的都電遺跡荒川線学術調査隊」というのを組織したのであった。隊員は総勢2名。隊長はボクで、隊員はポプコム編集部の渡辺君という陣容である。

そして、ついに夏休みのある暑い日の午後、学術調査隊は都電の始発駅である早稲田駅に向かって旅立ったのであった。

現地、都電早稲田駅は、地下鉄東西線の早稲田駅から北の方向へ歩いて5分ほどのところにある。駅にはすでに1両の電車が停車していた。まずわれわれ学術調査隊は、電車の入り口で現地人の運転手さんから、一日乗車券というのを購入する。これは都電、都バス、都営地下鉄に一日自由に乗り降りできるという便利なチケットである。値段は現地価格で650円であった。

都電に乗りこむと、やたらに涼しい。なんとわれわれの乗りこんだ車両は冷房車であった。車内を見わたすと、乗客は少なく、現地人のアベックとオバサンが乗っていた。

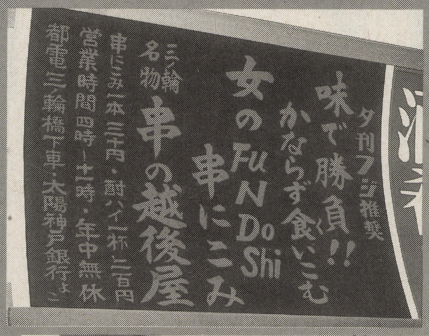
オバサンのほうはわれわれと同じ肌の色をしていたが、アベックのほうは、男が黒人で、女が白人のようであった。このあたりは、いろいろな人種の人が生活をしているらしい。しかし、しばらく観察を続けた結果、どうやら男のほうは日に焼けていて、女のほうは濃い化粧をしているだけで、本来はわれわれと同じ肌の色をしていることが判明した。

車内にはフツーの世間一般の電車と同じく、広告がたくさんならんでいる。しかし、その一つ一つを見ていくと、都電ならではの現地語を多用した広告が多い。運転台の後方には「なんぢゃもんじゃの豊洲」なるコピーのついた広告がはってある。「なんじゃもんじゃ」とは、現地における一種の呪文であろうか、と隊長は考える。

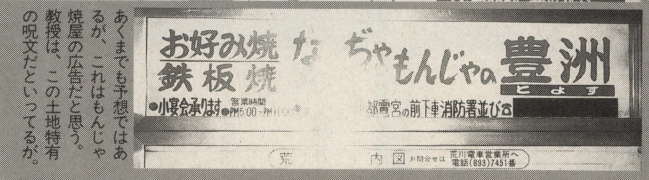
そして、さらに見ていくと「夕刊フジ推奨、味で勝負!!かならず食いこむ、女のFuNDoShi串にこみ」などという意味不明、難解なる現地語を使用した広告もある。じっくりとそれを見ると、どうやらこの広告を出した店は、これからわれわれが都電で乗りこむ奥地の、三ノ輪にあるらしい。やはり奥地は不気味なところのようだ。

「燃える酒鍋」なんていう、鍋が燃えている絵がついたゾロアスター教（拝火教）のようなトンカツ屋の広告もある。そして、この広告には頭を丸めて、ハチマキをしめた僧侶らしき絵もかかれている。全体的にみると、燃

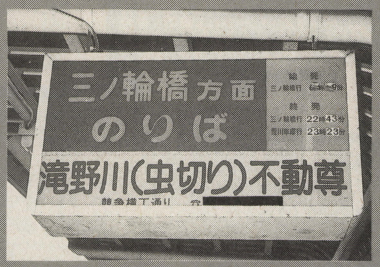
都電荒川線の終点、三ノ輪駅付近で生息する串焼き屋さんの広告。串と女のフンドシの相関関係については定かではない。とはいえ、わけのわからないインパクトをボクたちにあたえてくれる名コピーだ。



写りが悪くて申しわけないが（なにしろ都電はひどくゆれるのだ）、これは都電の運賃表だ。わかりやすくするため、図解してあるはずなのだが、見てもわからない。だれか教えてください。



あくまでも予想ではあるが、これはもんじゃ焼屋の広告だと思う。教授は、この土地特有の呪文だといってるが。



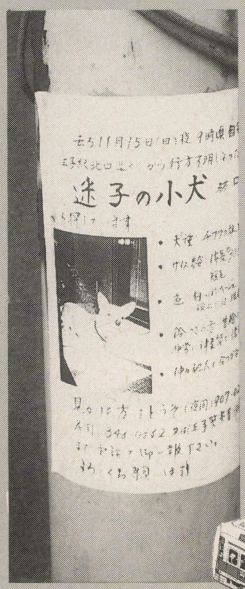
虫切り不動尊なるネーミングに、わか調査隊も、いよいよ秘境にやって来たのだと認識を深くした。出た！　"燃える酒鍋"とはいったいナンなんだ。本当にここはゾロアスター教ふうレストランなのだろうか!?　謎は深まるばかりだ。

都電を降りるとプラットホームが即、入り口になっている"スナックステーション"。駅歩0分というのはまさにこの店のことなのだ。電車の音を聞きながら、夜はこの店で一杯というわけ。

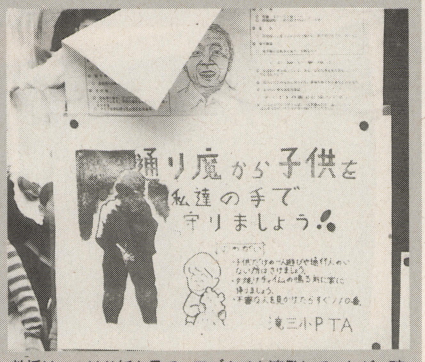
いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

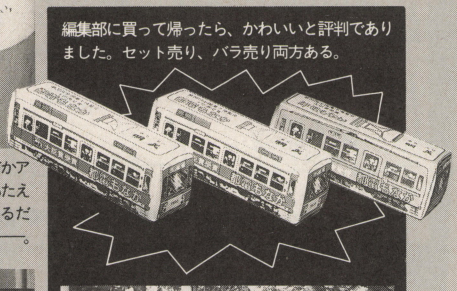
by 細島理友



手書きコピーのはり紙って、何かアブナイ、不気味な感じを人にあたえる。単に、迷子の犬を探しているだけじゃないような気がする——。

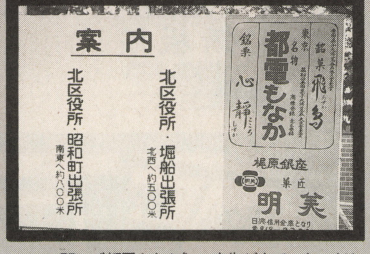


教授はこのはり紙を見て、アブナイを連発していたが、確かにアブナイ感じだ。まるで通り魔自身が、自分の宣伝のために、自分で手書きしたような不気味なはり紙である。



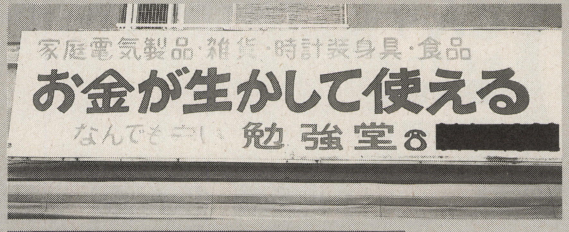
編集部に買って帰ったら、かわいいと評判でありました。セット売り、バラ売り両方ある。

ダジャレ、語呂合わせは、このへんの下町商店街でよく見かける。たわいなくて好きだ。



駅に〝都電もなか〟の広告が出ていた。だからどうしたといわれたら、それまでだけど。

人にお説教するようなコピーだが、非常にダイレクトですなおな印象をあたえる。こういう看板も、遺跡ならではだ。



チョンボとは不吉な店名ではないか。植田まさしふうイラストは、はたして、無断借用なのであろうか!?

えている鍋に僧侶、これは、なにやら宗教的儀式を表現している広告ではないかと、隊長は推理した。

都電はチンチンという音をさせ、走り始めた。「面影橋」、「学習院下」という、なんとなく品のよさそうなところを通り、都電は「鬼子母神前」というところで停車する。ここで腰の曲がったバアちゃんが1人乗ってくる。彼女は運転台に立っている運転手さんに、もの慣れた手つきで老人パスを見せて、運転台後方にあるシルバーシートに、もの慣れた感じで一直線に向かい、腰をかけ、自信たっぷりに周囲を見まわした。どうやら彼女は都電歴50年以上の、いつも乗っている都電のプロのようであった。

しばらくして気がついたのだが、都電のプロには老人が多い。ほかの地下鉄とかの交通機関では、オロオロしっぱなしのケースが多い老人たちだが、都電ではなぜかみんな自信たっぷりの表情で乗っているのである。

われわれの乗っている都電は「雑司ヶ谷」、「東池袋四丁目」、「向原」をすぎて、「大塚駅前」に向かう。大塚駅前のちょっと手前まで都電は専用軌道といって、フツーの電車と同じように、電車専用のジャリの敷かれた線路を走っていたのだが、ココへ来ていきなりフツーの道路の上をちょっとの間だけど走行する。電車の窓から外をのぞくと、すぐ近くにタクシーが止まっていたりして、ちょっと不思議な気分になる。

大塚駅前で車内は急にこみ始める。ボクのとなりには子どもを2人連れたお母さんがすわった。このお母さんがやたらコワイ人で「チョロチョロすんじゃないよ！」と大きな声で、車内を動きまわる子どもたちをしかりつける。ボクはどうも、この手のお母さんが苦手で、となりで怒鳴り声をあげられるたびに体が萎縮してしまう。なんとなく、ここんちの茶の間に上がりこんでしまったような、そんな気分になる。渡辺隊員のほうを見ると、彼の顔もコワばってキンチョーしているようすだった。

萎縮し、こわばったわれわれを乗せた都電は「巣鴨新田」、「庚申塚」、「西ヶ原四丁目」、「滝野川一丁目」を通り、「飛鳥山」に到着した。窓から外を見ると、向かい側のホームのところに、なぜか店がある。よーく見ると「駅」というスナックで、「いったいアレはナンだ」と不思議に思ったわれわれ学術調査隊は、ココで途中下車することにした。「駅」というスナックは、都電のホームに隣接して建っている店なのだが、なぜか入り口はホーム上にある正面入り口しかなく、この店に出入りするにはホームを経由しなければならない構造になっている。都電沿線には、この店にかぎらず、クリーニング屋さんなど、何軒かのこういう店がある。つまり、都電のホームというのは、本来のホームとしての機能のほかに、通路というか、道というか、ま、そういったモノの役割も果たしているわけだ。だけどこのスナック、いくらホーム経由の店とはいっても、店名の「駅」については、コレを安易ととるか、そうでないととるかは評価の分かれるところだ。

この日、スナックは休業なのか、それともやめてしまったのかわからないが、とにかく残念なコトに閉まっていた。その後われわれは、次の都電到着まで、近くの商店街を散歩し、「通り魔」と「迷子の小犬」のポスターを発掘し、この土地についての理解を深めるのであった。

そして駅にもどったところで、「滝野川（虫切り）不動尊」という広告を発見。何かよくわからないが、字づらがちょっとコワイので写真におさめ、再び都電に乗りこんだ。

ついに、都電荒川線の終点、三ノ輪駅に、わが調査隊は到着した。ここが東京唯一の秘境・魔境なのであった。

今回の都電は旧型のヤツで、冷房はきいていない。おまけにこんでいて、車内はかなりの温度に上昇している。「王子駅前」まで都電はさっきの大塚駅前よりも本格的に車といっしょの道路を走行する。電車のワキを車が走るのを見ると、それだけでなんとなくワクワクする。

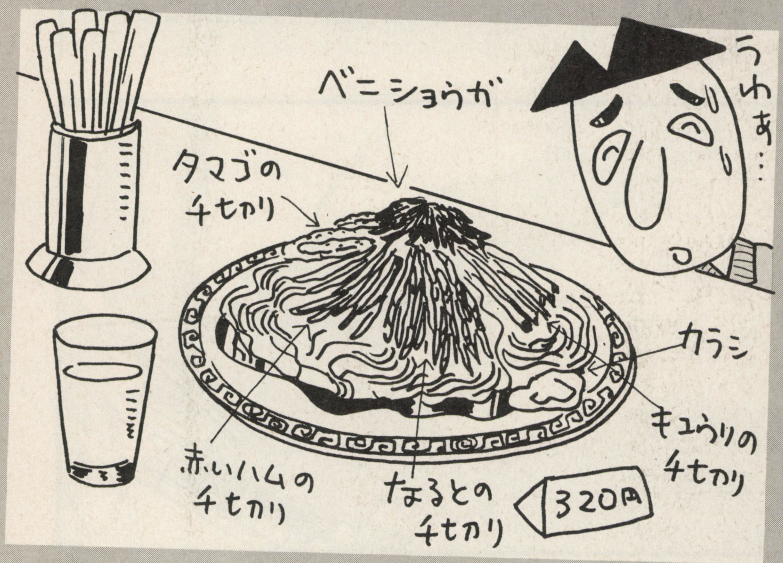
王子駅前で乗客がドッと降りたため、車内はガラガラとなったが、われわれは2つ先の「梶原」で下車した。今回の下車は、都電沿線名物の「都電もなか」を買うためである。「都電もなか」は都電の形をしているもなかで、パッケージがとてもかわいい。梶原の明美という和菓子屋さんで出していて、ココでしか買えないのだ。

もなかを購入したところで「ちょっと疲れたから、休憩しようよ」ということになった。近くに喫茶店があったので、そこに入ることにした。ドアをあけて中に入ると店内は満員のようすである。あきらめて外へ出ようとすると、どういうわけかウエイトレスが「ちょっと待った」という感じで近づいてきた。われわれがひょっとして席があるのかと立ち止まると、彼女は「相席でよろしいですか？」というのであった。相席というのはラーメン屋などで体験したコトがあるが喫茶店では初めてである。しかし店内を見ると、競馬新聞を読んでいるオッサンと、若いアベックが同じテーブルにすわっていたりする。どうやらこのへんではあたりまえに行われている風習らしいが、どーもそういうのは苦手なので、われわれは外に出た。そして休憩はあきらめて、再び都電に乗りこむのであった。そして「もう終点まで行ってしまおう」とわれわれは意思統一して、「三ノ輪」に向かった。

都電探検の奥地、三ノ輪に着いたのは、それから20分後であった。駅の近くに京成電車のガードがあり、その下に1軒の食堂があった。ココは中華、日本ソバ、和菓子、パフェと、メニューに関してはものすごくやる気があるみたいなんだけれど、バタバタとはずれそうな戸をあけて店内に入ると、30年以上は使っているだろうと思われるシミだらけのテーブルがならび、その上にはこれも30年以上洗われることなく、つぎ足しつぎ足しでやってきたソースとショーユの容器が置いてある、そーゆー店であった。店頭にはサランラップのかぶった食品サンプルがあって、その中の冷やし中華がやけにうまそうだった。それは子どものころに食べていたキュウリ、玉子、安ハム、ナルト、ベニショウガを配した古典的冷やし中華であった。まさに今回の都電探検のフィナーレを飾るにふさわしい食べ物のような気がした。そしてわれわれは、はずれそうな戸をあけてこの食堂に入った。

都電一日乗車券650円、都電もなか150円、冷やし中華320円。計2320円。これが今回の経費である。

ミステリーゾーン研究論文大募集!! プレゼントも当たるぞっと!



日本全国122万人のポプコム読者のみなさん。わが綱島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、"いったいこれはナンなんだ"的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは"ボクだけが知っているミステリーゾーン情報"として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに下記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを"研究論文"と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社(くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc.忘れずに書いてネ)

やっぱりパズルね…

神保町パズル倶楽部

製作／ニコリ

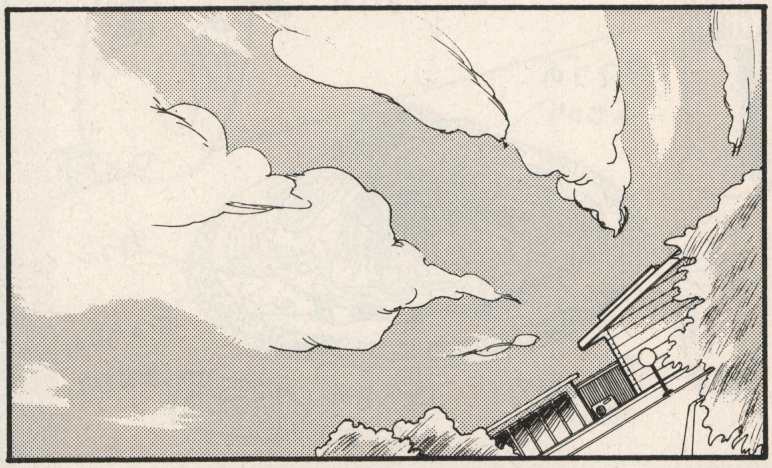
ナンバーリンク

	2								
	1	4					5		
5									
								3	
	4							7	
				6			1		
	6							3	
				2	7				

今月「ニコリ」オリジナルパズル、は「ナンバーリンク」。これも2度目の登場である。同じ数字どうしを、交差しないように線で結ぶというもの。考えるより、まずえんぴつを動かしてみよう。ほ〜ら、見えてきたかな？

ルール

① 同じ数字どうしを線でつなぐ。
② ワク外に線を出してはいけない。
③ 1マスに1本だけ通過できる。つまり交差してはダメ。
④ 線はタテヨコに引き、マス全部を使う。



残暑お見舞い申しあげます。暑さに負けず、元気にやっていますか？　夏バテ気味の体とアタマには、ほどよい休息とちょっとしたシゲキが必要ですね。

P.S　今月も、しっかりとパズルです。

とうきょうクロスの…

1	7	■	14		18	■	25	29
2		11		■	19	22		
■	8		■	17				■
3			15	■		■	26	30
	■	12				23	■	
4	9	■		■	20		27	
■	10	13			■	24		■
5				■	21			31
6		■	16			■	28	

ハイ、懸賞つきクロスワードであります。いつものとおりクロスを解いたら、そこで問題。今月は、シティー派です。

答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で、5000円の図書券を3名の人に。また、「POPCOMTシャツ」を5名の人にプレゼント。締め切りは8月末日。夏休みも終わりです（?）。

問題 クロスワードの答えの中で「とう」を使ったことばと「きょう」を使ったことばではどちらが多いでしょう。

ヨコのカギ

1 角があるよ
2 かぜであがったりする
3 意志やカベがこんなだと簡単に動かない
4 これの↓1は↓14と呼ばれる
5 少し強い、まあまあ強い、たいへん強い
6 板の丸まったの(というわけでもないか)
8 かえりみち
10 少ししょっぱい湖。浜名湖もこれです
12 雪山でご用心
14 さーわった!
16 羊の身についているときはこうはいいませんよね
17 戦います!
19 隠し芸します!
20 地球もこれの一員
21 カニと名がついていますが、じつはエビの仲間ですの
24 いつもちがうといっている古典芸能
25 昨日はもう
26 魚はこれを見るとビクッとします
28 白身のお魚。鍋物にも登場します

タテのカギ

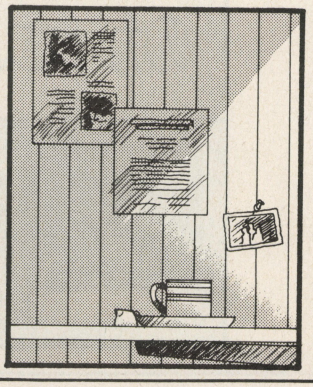
1 ↓14シチューは→4の——が材料
3 ¥%〒#など
5 少し大きい、まあまあ大きい、大変大きい
7 前人未到の——を成しとげました
9 カトリックのえらい坊さん
11 姉か兄がいます
13 1、25、367、5395など
14 →4の↓1は——とよばれる
15 発表会や講習会などによく使われます
18 サーカスのスターになるためにはこれが必要
21 水はくめません
22 長野県の土台
23 この箱の厚さは5㎜だから——は…
25 おとといはお休みだった
27 もうじき日が暮れる
29 乙よりいいのよ
30 悪戦——
31 ——玉・——レバ

ニコリからのお知らせコーナー

「ニコリ」の弟分、クロスワードにあくまでこだわる、クロスばっか誌「クロスビー」9号を、この夏大胆(だいたん)にも発売しちゃいます。予定は8月だから、もう出てるかな（と、私には保証ができない）。クロス好きの人は、期待して待っててね。次の「ニコリ」は、秋。それとペンパ本（ペンシルパズル本のこと）の新刊については、来月のこのコーナーで。

ちょっとティータイム

広島県の牧野さんから、先月号の「カックロ」をパソコンで解くプログラムが送られてきました。言語はX68000のX-BASIC。彼は、前にも「数独」を解くプログラムを送ってきたことがあり、うーん、なかなかハマリこんでるな、という感じ。新作（?）も期待してます。



J.D.加藤の『とまらない生活』 VOL.12

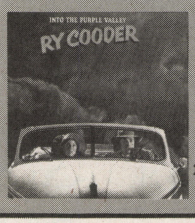
Saturday Night

『ベルリン一天使の詩』を見た。試写会で見のがして、損したなー、と思った。こんなにおもしろい映画なら、映画のページで紹介すればよかったと思ったのである。単館上映がふえて、毎月おびただしい数の映画を見られるようになって、やっぱり一般社会人でも月に4本は見たい、と思わせるものがある。それくらい、洋画の輸入という点では今の日本はよい状況になりつつある。バランスの点からいえば、香港や韓国の映画や、南アメリカの映画など、さかんに作られているのに、入ってくるのは少ないなー、と。あと、アメリカの独立系のね。これが最近ふえてきたんだけど、でもまだ少ない。新作映画のリリースを読んでると、監督や俳優の経歴のところに、(未)の文字がやはりまだ多いのだ。わざわざ映画見るために外国に行くことはできない。もっとたくさん見たいよー、と思うきょうこのごろである。

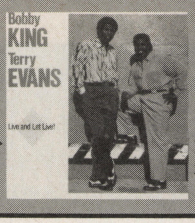
今月はほかにもうれしいことがあった。サントリーホールでのキリ・テ・カナワのコンサートが、衛星で放送されたこと。テープにとって宝物にしている。やっぱり、あのコンサート行きたかったなー。

ライ・クーダーすごい! 来日公演はやんやのかっさいっ!

ライ・クーダーのコンサートに行ってきた。中野サン・プラザでの最終公演だ。もう、最高。歌の魅力、音楽の魅力にあふれた、あらゆる意味で、いいコンサートだった。某週刊誌の編集部がこぞって見に行って、みんなで感涙にむせんだ、というのを読んだが、J.D.も泣いた。とくに、バックコーラスのボビー・キングが歌はもう入神の域というか。ライ・クーダーの歌とギターは当然として、バックが充実していて、すごくクオリティーの高い演奏をきかせてくれたのが、とにかくうれしい。ただ目の前で演奏してます、ってのが多いからね。バックボーカルではあとテリー・エバンス。ボビーとこの人のレコード出てないかなー、と思ってたら、WAVEで見つけた。輸入盤だったが、ごきげんなアルバム。とくによかった曲がボビー・キングのソロで『Saturday Night』。バックではほかに、テックス・メックス・ミュージックという音楽のアコーディオン、フラコ・ヒメネスがよい。すてきなおじさんで、そう、全員のコスチュームもしぶくてよかったなー。と、よかったよかったと書いて、見てない人はおもしろくないだろうなーと思う。で、ディスクなんだけど、日本で全部買える。もちろんLPも合わせて、ということだけど。で、ここに紹介した『紫の峡谷』はワーナーから、8月25日になんと2000円で発売される。9月には『チキン・スキン・ミュージック』が、もちろんCDが、である。〝紫の峡谷〟のほうは、ごく初期の素朴なスタイルのもので、いまいったバックはいなくて、ブルース、カントリーの流れをくんだもの。『チキン…』のほうは、フラコが初参加で、今のに、より近い、と。とにかく機会があったら、きていみてちょっ/



RY COODER
INTO THE PURPLE VALLEY
ワーナーパイオニア
2,000円(CD)



Bobby KING
Terry EVANS
Live and Let Live
NECアヴェニュー
3,000円(CD)

CD

JANE WIEDLIN FUR

東芝EMI
3,000円(CD)

このCD、『サバッシュ』の池亀氏のとこに置き忘れて、先月紹介できなかったもの。ジャケ写がいいと、つい買ってしまう、J.D.の女性ボーカル狂いが、ひさびさに当たった。軽くて、ポップで、いやみがないと。ちょっと古めの音づくり。テクノ以前の音というか。で、声がかわいい。2曲目の「Rush Hour」は、チャートでも、のびているらしい。これはディスコでもかけられる曲。つい体が軽くなって、躍りたくなるような、そんな感じ。

いちばんいい曲はでも、それじゃなくて、1曲目の「Inside a Dream」で、歌詞も、すごくよくて(「夢み人だけが生きる希望をもち続けられる」といった感じ)、曲もやさしい。彼女の声とあいまって、とてもやさしくて、なおかつ元気があふれてくるような気にさせられる。うれしい1枚である。あとでわかったが、この人、もとGOGOSだったんだって。なるほどね…。

BOOKS

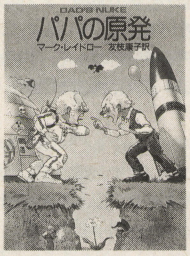
ディフェンスをすり抜けろ

リチャード・ローゼン著
石田善彦訳
ハヤカワ文庫　580円

以前、『ストライクスリーで殺される』という作品を紹介したのを覚えている読者もいるかもしれない。これは、あの作品でセンターを守っていた、26歳のハーヴェイ・ブリスバーグが、事件後引退して、無許可の私立探偵になって最初の事件である。人気バスケットボール選手が、相次いで失跡、死体で発見される。コカイン密売とのかかわりは？　八百長は？と騒ぎ立てる周囲をよそに、ハーヴェイは、2人に共通するある事件をさぐり当てていく。スポーツキャスターのミッキーもハーヴェイと同棲中。相変わらずの魅力を発散している。希望者に1冊あげちゃう。

パパの原発

マーク・レイドロー著
友枝康子訳
ハヤカワ文庫　520円



お向かいがミサイルなら、わが家は原発導入だ！というオビに笑って買ってしまった。冒頭に、ジョンソン家家長を発信者とした、家族の構成員に当てた、FNS1998年燃料需要予測という報告書が出てきて面くらう。このお話は、近所どうしが表面上仲よくしながら、じつはすっごい警戒体制をとっていて、バリアを張ったりしてるんだけど、オビのお向かいのミサイル、というのは、抑止力として、お向かいのスミスが導入したもの。それに反発して、この物語の主人公パパは、原発を導入する。近未来を楽しく、そしておそろしく教えてくれる。向こうのこと知らないとわからないダジャレとかもいっぱい出てくるのでつらいとこもあるが、とにかくおもしろい。ブラックユーモアのひさびさの傑作！

キャパを思い出す

キャパ —その青春—

リチャード・ウィーラン著
沢木耕太郎訳
文藝春秋社　1,400円

去年の暮れに購入した原書。沢木耕太郎も同じころ読んでいたのかと思うと、ちょっとうれしくなる。

ロバート・キャパは、今さまいうまでもなく、スペイン市民戦争から第2次大戦を撮り続け、ベトナムで死んだ戦争カメラマンである。これは、右の原書を手にして、翻訳を思い立った沢木氏が、いわばキャパへの興味だけを頼りに訳した日本語版である。あとがきで「どう自分に甘く査定してみても、英語については高校卒業程度の力しかもっていなかった」と書いているが、それを人にききまくる、というルポライターらしいやり方で、なんとか訳をものしてしまったのだ。この本の著者も、こうした訳者に日本語に移しかえられて、幸福である。この本は前半部分で、後半部分も発売されるらしい。楽しみにしたい。

ヒッチコックの秘密

『ヒッチコック—映画と生涯』上・下

ドナルド・スポトー著
勝矢桂子・他訳　山田宏一監修
早川書房　各2,400円

原題は、"The Dark Side of Genius"で、「天才の暗黒の面」というなんとなく、すっぱぬきの中傷伝記のようだが、そうではない。ヒッチコックは、表向きの自分をえらく慎重に演じつづけた人である。内面にはさまざまなもの、表面に見えるのとは正反対のものが渦を巻いていた、とするのが著者。家族の協力を得られぬまま、関係者へのおどろくべき労力を感じさせる調査で、新しいヒッチコック像を作った著者は、まさに足でかせぐタイプの私立探偵ともいえる。この本が、「アメリカ探偵作家クラブ最優秀評伝賞」を受けているのもなにか当を得ているというか。

とにかく、細部までよく調べていて、飽きさせない内容。ヒッチコックのファンにはこたえられない贈りものである。

『ヒッチコック・トリュフォー　映画術』

山田宏一・蓮實重彦訳
晶文社　2,800円

もう1つ。これもうかなり前に出た本だが、名著なので。大のヒッチコックファンの故フランソワ・トリュフォーが、ヒッチコックを相手になしとげたロングインタビューである。ポプコムと同じサイズで400ページにもわたる大著。ヒッチコックの秘密が集約されている。まさに映画のバイブル。

CLUB紹介

★「88TEAM」第2期会員募集
当クラブはPC-88のディスクユーザーのクラブです。主な活動内容は、ディスクによる会報の発行、ゲームの裏ワザの研究などです。くわしくは、60円切手同封で下記へ。
〒299-02 千葉県君津郡袖ヶ浦町川原井2032-8　長嶌優治（18歳）

★「PC-PACK」では、PC-8800シリーズのユーザーを募集しています。主な活動内容はソフトの情報交換です。年齢、性別などは問いません。くわしくは60円切手を同封で下記へ。
〒400 山梨県甲府市緑ヶ丘1-3-7　長田信也（16歳）

★パソコン探偵倶楽部
当クラブはX1ユーザーのクラブです。今のところ会員は約20名で、ソフトの情報交換などを中心に活動中です。入会金は無料。くわしくは60円切手同封で連絡を。
〒627 京都府中郡峰山町字杉谷746 富田拓也

★クラブ「CSC./」ではPC-88シリーズのユーザーの会員を募集します。主な活動内容は、ソフトの情報交換です。入会金無料。くわしくは住所、氏名を書いて、60円切手同封のうえ、下記まで。
〒747-02 山口県佐波郡徳地町伊賀地沖ノ原　原田幸治（17歳）

★クラブ「ひゃく」会員募集中！
X1/turboのディスクユーザーの方へ。まずどんなクラブか知りたい人は、60円切手同封でね。すぐにご連絡いたします。
〒676 兵庫県高砂市今市2-7-21　福嶋　幸

★「スーパーX1」では、X1/turboシリーズのユーザーを募集中。活動内容はソフトの情報交換などです。入会を希望する人は下記まで60円切手同封で。
〒066 北海道千歳市新富2-14-8　土屋アサ（15歳）

★「スピッツ」では、PC-88のユーザーを募集中です。内容は会誌の発行、ソフトの情報交換です。入会して絶対に損はしません。ぜひ入会してください。くわしくは60円切手同封で。
〒658 兵庫県神戸市東灘区御影石町2-9-25　増谷隆弘（18歳）

★私たちのサークル「BILLADES」ではただいま会員を募集しています。主な活動内容は月1回の会誌の発行、年2回の別冊の刊行ほか、いろいろ計画しています。入会希望の方は、60円切手同封のうえ、下記まで。
〒634 奈良県橿原市醍醐町459-26　栄川賢一（18歳）

★PC-88VA/2/3のみのユーザーを対象としたクラブです。活動内容はBASICによるゲームの開発や月1回の会報の発行など。入会希望の方は60円切手同封のうえ、下記まで。
〒526-02 滋賀県東浅井郡東浅井町大路　藤　崇之

★クラブNoisy
私たちは、X1、PC、FMのユーザーを募集しています。会誌を中心に、会員どうしのコミュニケーションをとり、ゲームの攻略法、テクニックを競い合ったりします。ぜひ入会を。
〒367-02 埼玉県児玉郡児玉町塩谷925　河田　真（17歳）

★Free SAVER X1
このたび、X1/turboユーザーを中心としたクラブを結成。ゲームだけでなく、ビデオなども楽しむ楽しいクラブです。会費なし。入会希望者は70円切手同封で、よろしく。
〒299-52 千葉県勝浦市沢倉231-21　井上健一

市場

売ります

◇アタリ1040ST＋専用RGBモニターを15万円で。新品同様。箱、マニュアルあり。アタリ800XL＋ディスクドライブを5万円で。箱なし、マニュアルあり。W宇にて。
〒544 大阪府大阪市生野区生野西3-3-16　本間和彦

◇CZ-8RL1（データレコーダー）を8500円～1万円で。完動。W宇で。
〒249 神奈川県逗子市沼間5-765-184　水木康晴

◇FM-NEW7＋データレコーダー＋FM音源コード＋ジョイスティック＋デモテープ＋関連図書その他を140K円で。W宇で。
〒184 東京都小金井市本町4-7-159奥泉祐司

◇FS-AIF＋付属品＋マニュアル＋ソフト＋ジョイカードを3万3000円以上で。本体完動、無キズ。4万5000以上で買ってくれる方にはあのPCエンジンとソフトをつけます。W宇。
〒939-05 富山県富山市水橋東舘町122-4　桜井敏之

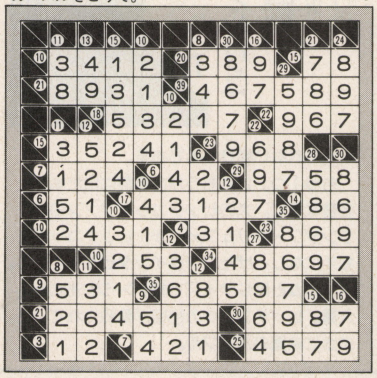
◇ファミリーコンピュータ＋ディスクシステム＋ACアダプター＋ディスクカード＋ゲームソフトを18K円で。W宇。
〒655 兵庫県神戸市垂水区千鳥ヶ丘3-20-18市住511号　松元達昌

パズルの答えよ

いわゆる「パズル倶楽部」の答えだったりする。きちんと確認してね。

カックロ（8月号）

最多出場回数を誇る「カックロ」。人気ナンバーワンのパズルをどうぞ。



クロスワード（8月号）

チドリアシ→シシヤ→ヤキドウフ→フクシユウ→ウシロ→ロンリ→リクジョウで、答えはヨコ13。

読者の原稿大募集！

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からの楽しいお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートそのほかどのようなものでもOKです。ジャンルはとくに問いません。イラストや写真なども大歓迎。採用分には、ポプコム特製のシャープペンシルをさしあげます（クラブ紹介欄、市場欄掲載分を除く）。手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校/学年（職業）、電話番号を忘れずに記入してください。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ」係です。ふるってお便りをお寄せください。どうぞ、よろしく。

なんちゅうやっつやねん VOL.12

買います

◘PC-9801用マウスとプリンターで性能がよいもの。希望価格を書いて、W〒で。バラ可。
〒588 大阪府堺市大美野142-7　管家久仁

◘PC-8801mkIISRシリーズ＋専用カラーディスプレイを10万円前後で。キズ、よごれ可。保証書、箱はなくても可だが、説明書、付属品はつけて。W〒で。送料当方負担。
〒660 兵庫県尼崎市2-14-26稲葉荘
黒田浩文

◘PC-8801MH／MA＋ディスクプレイ（PC-KD862／8635）を80K円で。完動なら多少のキズ、よごれ可。W〒で。
〒226 神奈川県横浜市緑区大熊町39-308
成田　靖

◘PC-8801SR／30カラーディスプレイ＋ソフト＋αを100K円ぐらいで。すべて完動なら、箱なし可。多少のキズ可。希望価格（送料こみ）を書いて、W〒で。
〒729-02 広島県福山市本郷町2898本郷サンロイヤル512号　名達弘之

◘PC-8801FH／MH用のサウンドボードII（PC-880-124）を説明書と付属品をつけて。希望価格を書いて、W〒で。
〒085 北海道釧路市豊川町6-4　寺島　功

◘PC-9801UV2(完動ならどんなに古くても可)を約10万円でよろしく。
〒563-01 大阪府豊能郡能勢町地黄1126
下芝英明

交換します

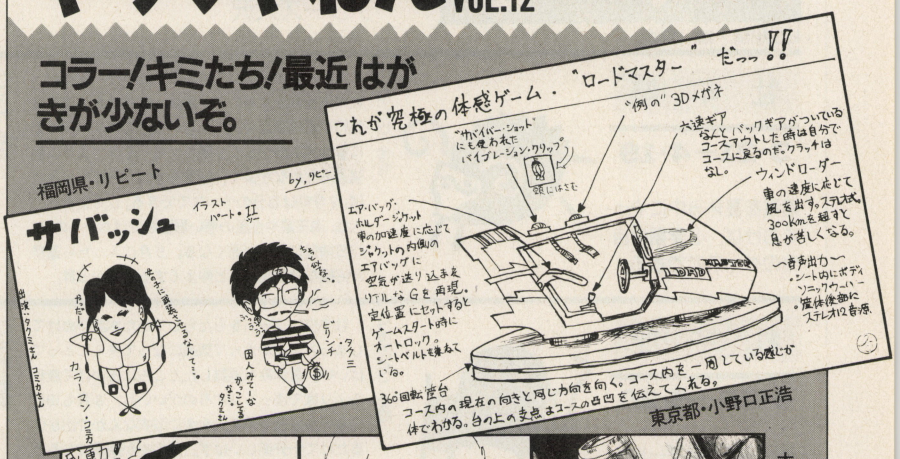
◉当方、PC-8801FH／30＋PC-KD862＋ディスク＋ファミコン＋ディスクシステム＋セガマスターシステム＋ソフト＋本。貴方、X68000＋専用ディスプレイ＋ソフト。完動なら多少のキズ、よごれ可。至急W〒で。
〒579 大阪府東大阪市五条町10-19藤井宏樹

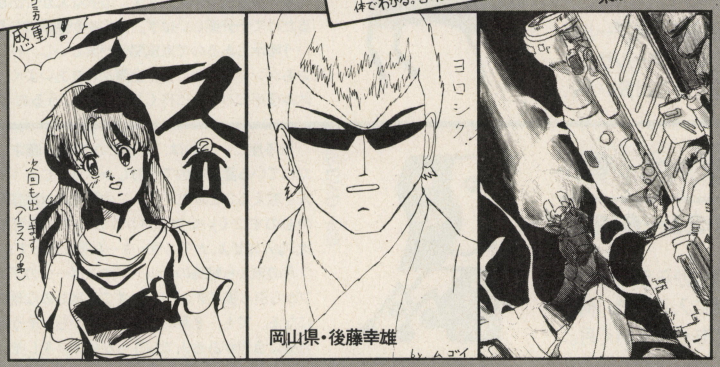
◉当方、FM77AV40EX＋カラーCRTディスプレイ＋カラー漢字熱転写プリンター＋ソフト＋セガマークIII＋ソフト＋ファミリーベーシック。貴方、PC-8801FA＋ディスプレイ＋カラー漢字熱転写プリンター＋マニュアル。W〒で。
〒431-13 静岡県引佐郡細江町三和447-2
伊藤鉄也

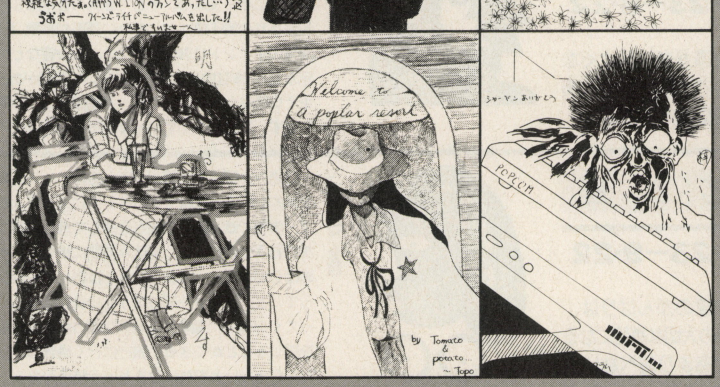
◉当方、FM77AVII＋FMTV151＋ソフト＋説明書。貴方、X1twin＋CZ-830DB＋付属品。W〒で。
〒891-42 鹿児島県熊毛郡上尾久町宮之浦276-12　永野　忍

◉当方、FM77AV2＋FMTV151＋ソフト＋セガマークIII＋ソフト＋ディスクシステム。貴方、PC-8801mkIIFR／SRM30＋専用ディスプレイ＋ソフト（できれば）。W〒で大至急連絡をこう。
〒063 北海道札幌市西区西野8条3-9-28
高橋和久

コラー！キミたち！最近はがきが少ないぞ。







ILLUSTRATION／SKIP TOMIOKA

8月8日～9月7日の運勢

ポプコム星占い

アリーズ大沢

牡羊座

3・21—4・19

補習を夏休み中にやっておけば、2学期は自分のペースでできる。

TREND 全般

スポーティーでパワフルにさせる星・火星が、牡羊座を刺激するので、夏真っ盛りの8月後半は旅行や夏期講習や、レジャーなどでグループ活動に参加するのがとても楽しくなりそう。また、勉強運もなかなかよく、補習を今のうちにやっとけば、2学期は自分のペースでできる。3月生まれの人は、海王星や金星の悪い影響を受けちゃうので、12日前後は体調が悪くなる。9月に入ったら運勢が好調な双子座などと仲よくすると運が上昇。

LOVE 愛情

海辺で出会ったギャルとのつき合いは、まずうまくいかない。海へ行っても、自分がいいと思った子と話してみてもダサかったりして、失望する可能性が高い。だから、旅先でのハントっていうのはしないほうがいい。しかもだまされるおそれがあるからね。それから、お酒も禁物。お酒を飲むところで知り合った子は大凶だからね。今月は、ラブロマンスより友だちとして話すだけでガマン。

牡牛座

4・20—5・20

8月10日以降プールへ行くと、プールサイドですてきな出会いが。

TREND 全般

牡牛座にブームをもたらしていた木星がぬけてしまったが、かえって気楽になってキミにとってはいい。夏休みも混雑したところに出かけて疲れるより家でゆっくりするのがいいし、8月も10日ぐらいから近所の花火大会に浴衣なんかで出かけるだけで十分楽しいはず。家の中が豪華になるという暗示もあるので家族関係が楽しいし、パソコンもグングンはかどる。金運がわりあいよく、夏休み後半にバイトに行くと、いっきにうるおうゾ。

LOVE 愛情

このところあまりめぐまれていないキミ。たとえ彼女がいる人でも、おこづかい不足で彼女を喜ばせるようないいデートができなかった人がいるでしょう。でも、8月の10日以降は、金星が蟹座に入ってくるので、不仲だった彼女とよりをもどすことができるし、プールサイドなどで気の合った女の子と友だちになりやすくなる。でも、つき合う前に彼女に決まった彼氏がいないことを確かめてからアプローチしないと、トラブルの原因に。

双子座

5・21—6・21

7月末からラッキーな時期に入るので、何やってもうまくいく月。

TREND 全般

双子座というのは、弁舌とか文筆、商才にすぐれている星座なので、おしゃべりがじょうずで人を教えることがたくみ。この夏休みは家庭教師のものすごくいい口の声がかかってくる可能性大。なんにせよ、とてもラッキーな星が入ってきて、7月の末から勉強のグループやスポーツのグループから引っ張りダコという、すごく楽しみな夏休みになる。でも、8月の13日ぐらいから、そうとう自分に自信がある人でもうっかりミスをしそう。

LOVE 愛情

長い間女性の星・金星が双子座を運行中だったのに、妨害する星の力が強いため、デートもあまりできない状況だったはず。だから、今月になって、さあデートを申しこもうと思っても、もう彼女のほうはあきらめちゃって間に合わない、なんてことになっちゃって、旅先での出会いもあまり期待できそうもない。ただ、バイト先の女性がやさしくしてくれるから、少しマシ。むしろ、9月の中旬にチャンスがあるから、それに期待しよう。

蟹座

6・22—7・22

金星の影響で、とても魅力が出てモテるようになるすてきな夏休み。

TREND 全般

8月の後半は、愛と美とお金の星の金星が蟹座に入ってくるため、男の子もオシャレをしたいし、遊びたいし、食べたいという欲望が強まってくる。ちょっとなまけグセがついてしまうって感じ。レジャー運がとてもよくて、海や山で遊ぶのは楽しい。でも、あまりウキウキしてると、何かで大失敗するおそれがあるから気をつけてね。旅行にいちばんいいのは、8月の10～21日ぐらいまで。9月の3日前後は、交通事故、忘れ物に注意してね。

LOVE 愛情

金星が来ると、男の子でもとても魅力的になる。それとこの星座のチャームポイントは、やさしくて思いやりがある、ということ。だから、いろいろなことを相談されたりして、女の子にとても頼られる。たくさん来てさばくのが困るほどに。たとえば、ビーチでねそべっていると、女の子が群がってきたり。あまりモテるからって、ニヤけていると、やっかんだ男連中からいじめられる可能性もあるから気をつけて。

獅子座

7・23—8・22

健康運があまりよくないので、お酒、たばこ、薬の害に気をつけよう。

TREND 全般

獅子座の主星の太陽が天頂にかがやく季節、そしてほかの多くの天体と大吉角をとるために、かがやかしい運勢のおとずれが、まず7月生まれの獅子座にやって来る。そして8月の後半は8月中旬生まれの獅子座へとしだいに運勢が移動。ただ、健康のポイントにお酒やたばこ、薬の害などの暗示があり、家庭内にも慢性化している問題があって、キミに降りかかってきそう。不健康なことはあまりせず、家の中でくすぶっているのもさけよう。

LOVE 愛情

今までグループのなかで友だちとしてつき合っていた女の子と、特別親密になって、ひそかに2人で会うことに努力するという、秘密のつき合いが始まりそう。そしてのめりこみすぎちゃって、夏の終わりには骨ぬきになっちゃったりも。で、男友だちとつき合うのがイヤになることもある。でも、この子とは、キミのほうが欠点を見つけてさめちゃうから、映画「夏の日の恋」のように苦い思い出として残るものとして終わるでしょう。

乙女座

8・23—9・22

この夏のがんばりは、今後の大切な基盤になるのであまり遊べない。

TREND 全般

好運を支配する木星が、乙女座にとって仕事や公共的な立場を意味するポイントに入ってきたので、学校で政治的な手腕を発揮して地位やランクを好転させるために、夏休みの間に根まわしするのは必要なこと。つまり、キミは遊んでられないってこと。レジャー運のほうも10日以降はよくなってくるので、海岸とか湖畔などの水辺に安らぎを感じることができる。旅行に行く場合は、ワリカンじゃないと割高になるという暗示がある。

LOVE 愛情

この星座にとって、やっとつごうのいい位置に愛の星の金星が8月10日ごろから入るので、旅先などですてきな女の子と出会える気配。また、ずっと長いこと誤解とか反対があって、つき合えなかった彼女がいる人は絶好のチャンス。電話をかけても、相手のお父さんに切られちゃったりしてた人には、反対する人物が好意的になるときだからね。お盆のころには田舎に行くと、幼なじみともいい関係になれる。チャンスはいろいろある。

ASTROLOGY

8月は、半導体やコンピュータ・メーカーの株がものすごく値上がりするので、コンピュータに強い人も世間にウケるということがいえる。今までクライクライといわれていたキミも、やっとみんなに認めてもらえる夏が来た！

天秤座

9·23—10·23

双子座や牡牛座の友だちはキミを何かと救ってくれるので仲よく。

TREND 全般

スポーツや趣味などで新しいことに興味がわいてくるし、とても力強いパートナーが現れて、グングン引っ張ってくれるとき。友だちは双子座がリードしてくれる、牡羊座もちょっとそれに近い。この時期は、おもしろい友だちがいっぱい集まってくるし、目上の人にも親切にされる。家庭の中ではユウウツをかかえている場合が多いキミも、今月はその迷いがふっきれる。長期の目標が見えたりしてね。旅行もなかなかいい。

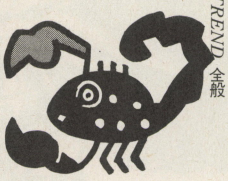
LOVE 愛情

遠くで見ているだけの意中の子がいる人は、今月急にひとり占めしたくなる。でも、その子は、デートするにも何するにもお金がかかるばっかりだから、キミにあまりふさわしくない。そんなのより、グループの中にいる女の子のなかから見つけたほうがいいゾ。その子のほうが、センスもいいからキミに絶対ふさわしいはずだからね。で、デートは、月明かりの下で、なんていうのが気分をもりあげるのにいいみたい。

蠍座

10·24—11·22

画期的な恋のチャンスが来た。遊園地やお祭りなどでチャンスが。



TREND 全般

もともと自信家の蠍座だが、8月は人が休んでいるときにフルに働いたり勉強したりしなければならないので、頭にきてしまいそう。でも、暑さにめげず活動すれば、それだけ世間に才能を認めてもらえるからがんばろう。金運がずっと悪かったけれども、8月からは大好転して、お金の入りがいい。そればかりでなく、10日過ぎからは、レジャー運もよくなってくるから、遠方の島などに出かけると吉。中旬、過労にだけは注意してね。

LOVE 愛情

8月9日くらいからよい星が入ってくるので、この日からはとても画期的な恋のチャンスがある。それは遊園地とかお祭りなどの遊び場所で。20日と21日はあまり運勢がよくないので、それを除いた10日くらいから23日はデート運よく。また、元の彼女と再会したりしたら、チャンスをのがさないで積極的に話しかけよう。そして、いっしょにお弁当や何かを食べると、2人の間はいっそう親しくなる。スポーツドリンクなんか飲むのも吉。

射手座

11·23—12·21

ガマンにガマンを重ねてきた射手座も、今月からその運は好転する。

TREND 全般

先輩とか先生とか親に管理され、楽しく飛びまわることができず、ガマンの連続だった人も、8月になれば、そのことが成果を発揮して名誉なことにめぐまれて、辛抱してきた甲斐があったと思える夏。夏期講習や資格試験なども22日ごろまでなら好成績をあげられる。スポーツも、グループにめぐまれて記録をのばしたり、勝利をあげられる。パソコンでも、ずっとほしいと思っていたソフトが手に入る。11月生まれの人は、少し後半ハード。

LOVE 愛情

男らしくあけっぴろげで、思いきった行動をとるキミに、拍手を送る女の子もいる。でも、その子じゃなくって、もっと知性的な子と相性がいい。その子は双子座の子で、さばさばしていて頭もよく、宿題もよく見てくれる子。ほかに天秤座や牡羊座あたりのガッツのある女の子はピッタリである。もし、ほかの子とつき合ったら、絶対キミのほうがつまらなくて失望するはず。顔じゃなくって、やっぱり心なのだ、人間は。

山羊座

12·22—1·19

なにかと出会いのチャンスがある。旅行中の列車などでもいい子が。

TREND 全般

今までは、なにかとお祭り気分にさせられるハデな星の影響を受けていたが、世間がバカンスに入ったら地味な運勢に変化してしまった。留守番役とか脇役とかが多くなる。また、8月は芸術的なインスピレーションがするどくなるし、創作活動の仲間に入ると楽しいし、勉強になる。旅行に誘われたら悩まずにパッと話にのったほうがいい。家にいても自分のイライラで家族にあたりちらしかねないからね。旅行では車の事故に注意せよ。

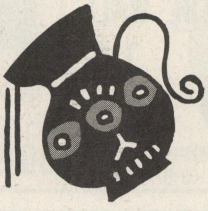
LOVE 愛情

山羊座にとって、ちょうど向かい側の席にきれいな女の子がすわるっていうような星まわりになるのが、8月の10日以降。コンパとかお祭りとか、お盆で田舎に帰ったりしたときの列車の中などでも出会いはある。逆に、全然初めてというより、顔見知りの人とのチャンスもある。こっちのほうは、ちょっとライバルが出現して、2人の仲をじゃまることがあるかもしれない。でも、キミが交際を続けるようにするとうまくいく。

水瓶座

1·20—2·18

男女を問わずまわりに人が集まってくるので夏休みは楽しめそう！



TREND 全般

8月は、異性同性を問わずたくさんの友だちが現れるので、すごく楽しみな夏休みになりそう。スポーツやパソコンのサークルなんかも楽しい。人間関係をよくしようとして、笑顔やあいそをふりまいてしまいがちだが、この時期は横柄でいるより、ニコニコしていたほうが交際の輪が広がる。そのために、双子座とか牡羊座の友だちがいい仲介役になってくれる。旅行運もいい。なかには外国旅行に行けるって人も出てきそう。

LOVE 愛情

全般運に比べて愛情運のほうはあまりよくなく、女の子とのつき合いより男の子とのつき合いのほうが楽しくてしょうがない。それというのも最近は食べるほうにばかり興味が行っているから。太りすぎに注意とまでいわれるくらい食べちゃうかも。でも、バイトやサークルではかわいい女の子がいそうだから、そのときにチャンスはある。あるけれど、これはあまり長続きするような相手ではないので、やっぱ男の子と遊んでいたほうがいいかな。

魚座

2·19—3·20

10日以降、気分が明るくなってナンパ師になる傾向あり。節度を。

TREND 全般

学校と家庭と両方から、規則やこづかいの面で制限されて楽しめなかったのが、8月9日くらいからレジャーのポイントに金星がくるので、やっと夏らしい楽しみが得られる。食欲、性欲などがいっせいにフィーバーしてしまうので、お金があればあるほど使ってしまうかもしれない。だから、そのぶんおこづかいかせぎをしたり、バイトしよう。この星座はあまりコンピュータに強くないので、この時期努力すると成果があがる。

LOVE 愛情

10日以降はすごく愛情運がよくなる。そのせいか、手当たりしだいに出会う女の子すべてに声をかけちゃったりする。しかも、今まで友人だった子や、疎遠になっていた子なんかと8月中旬ごろに仲よくなれる。キミはこのうちのだれかとつき合うことになるのだろうけど、その人はたぶん、お金をあまり使うのが好きではない。どうすればいいかというと、映画や博物館、美術館など、何かためになるところへいっしょに行くといい。

プレゼントコーナー

PRESENT

もう知ってるとは思うけど、念のためもう一度いうと、このコーナーのプレゼントへの応募は必ず、とじこみのアンケートはがきを使って行うこと。官製はがきなどは受け付けないので要注意。それから、ほかの回答項目にもちゃんと答えないと、応募は無効だよ。

勁文社の特選セクシービデオがプレゼントコーナーに妖しく登場！

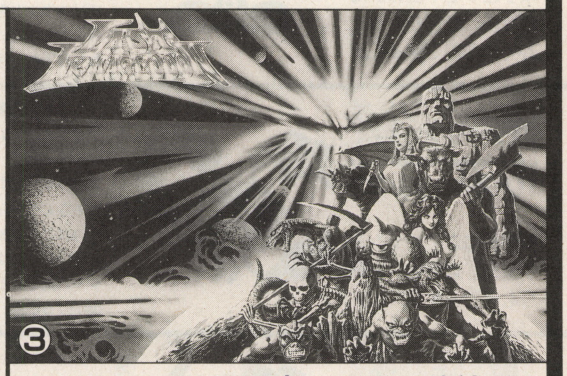
セクシャル・メイト・シリーズ第2弾
VHS、30分、ステレオ、高画質

② 堀江しのぶ・ハワイロケ熱撮㊎ビデオ／もう何もいうまい。でもいっちゃう。人気抜群のしのぶちゃんの、あのなまめかしい肢体がビデオでぞんぶんに。ウウッ。

① 井丸ゆかり・ハワイロケオリジナル初ビデオ／注目のゆかりちゃんの初ビデオは立木義浩氏がハワイで撮り下ろし。おしげもなくさらすセクシーな肢体。ウッ。

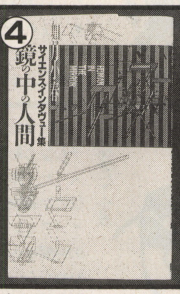
セクシャル・メイト・シリーズ第２弾、堀江しのぶ・ハワイロケ熱撮㊎ビデオと、井丸ゆかり・ハワイロケオリジナル初ビデオは定価1980円で、全国の書店で絶賛発売中／　第１弾、横須賀昌美・ハワイロケオリジナル初ビデオと、黒沢ひろみ・沖縄ロケオリジナル初ビデオも好評発売中。

問い合わせ 03-372-6481　　提供／勁文社



ブレイングレイ特製 **ラスト・ハルマゲドン豪華特大カラーポスター 10名**

提供／ブレイングレイ



今月の新刊図書紹介のコーナーでも紹介

如月小春
サイエンス・インタビュー集
鏡の中の人間 5名

提供／BNN

「アソビ」情報ビデオ

SUPER GAMES（スーパーゲームズ）

コンピュータゲームを中心にした「アソビ」の情報ビデオゲームマガジン／

VHS、ステレオ、50分

5名　提供／SPO

ゲームカセットテープ

ドラゴンクエストⅢ
鴻上尚史
そして伝説へ／冒険の旅
1名

提供／アポトロン音楽工業

あら不思議／　投げれば止まるゆかいなアクションアラームクロックなのだ。ホンコン製です。

⑦ **OFF THE WALL 1名**

提供／ヒロモリ

お求めは、全国有名ギフトショップで。問い合わせ 03-877-3201

「夢カメラ」発売記念！

「夢カメラ」テレホンカード 30名　©藤子・小学館・フジテレビ

プレゼントへの応募について

希望の品番・品名はとじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。また、ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄への無記入での応募は無効です）。なお、希望品名は１品のみです。締め切りは９月８日の消印まで有効です。

小学館

新発売！

小学館コンパクト　早野美智代・著

●定価450円

映画『ピラミッドの彼方に（ホワイト・ライオン伝説）』原作

白いライオン伝説

ピラミッドにひそむ
五、〇〇〇年の謎。
別世界への扉をあけて、
少年と、少女は、
白いライオンの棲む
伝説の中へ…。

東宝洋画系夏休み
全国一斉ロードショー

感動がおしよせる。話題の映画の原作本！

好評発売中！

小学館コンパクト　野沢　尚・作

●定価420円

映画『マリリンに逢いたい』原作

マリリンに逢いたい

SIRO & MARILYN

〝好きだから、逢いたいから…〟
恋人マリリンへの想いを胸に、
いま、シロは魔の海流を越える。

松竹洋画系絶賛上映中！

小学館コンパクトをお買いあげいただくと、抽選で「ドラえもん夢気球テレホンカード」が当ります。詳しくは本のオビをごらん下さい。

大公開 おまちかねの第2弾！

PCエンジン最新情報。

できたての最新ゲームを徹底取材
- プロテニスワールド
- ガイアの紋章
- スペースハリアー
- 魔境伝説

CDロムの全貌
- ハード紹介
- 性能Q&A

特別救助隊ギャラガ'88
ファンタジー・ゾーン
完全攻略

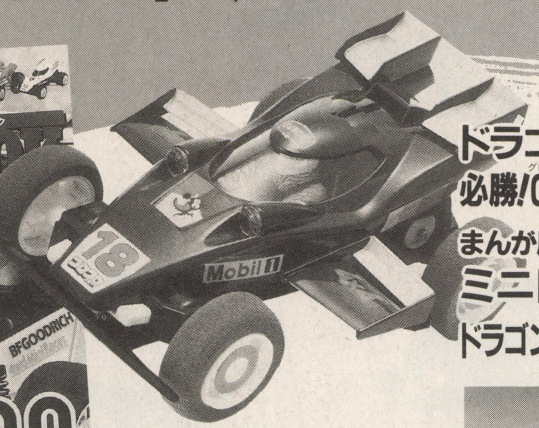
特別付録
定吉七番シリーズ
秀吉の黄金
てなもんや大福帳

コロコロコミック特別増刊
PCエンジンSPECIAL Vol.2
スペシャル

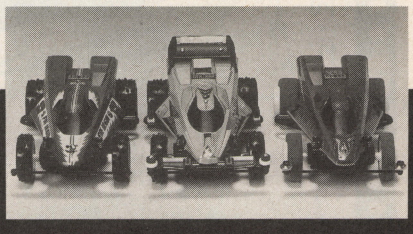
好評発売中 定価350円

WL ワンターライフスペシャル

この夏はドラゴンで大爆走だ。



ドラゴン超改造ベスト30
必勝！G.U.パーツ活用テクニック
まんが版
ミニ四ファイター大作戦
ドラゴンチューンナップ完全チャート



ワンダーライフスペシャル
ドラゴン改造ミニ四駆BOOK
小学館

好評発売中 定価390円

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

月刊ポプコム
10月号予告
9月8日ごろ発売
特別定価500円

好評！いまこんなビデオゲームが人気！

ビデオゲーム特集

パソコンゲームとは、また迫力、スケールがちがう街のビデオゲーム。10月号では最新ビデオゲーム、人気ビデオゲームを取材！　その魅力を伝えます。

実りの秋はソフトの秋だーっ！

秋の大作ソフト祭り

AV製品がこんなに安い！

人気のNICS製品お買い得情報

■ダ・ビンチMSX2 CG講座連載開始！

強力人気連載

SOFT RADAR
アミューズメントレーダー
同時進行RPGレポート

特別別冊付録
ラスト・ハルマゲドン

そのほか、音楽ページも読者ページも元気です。よろしくね。

ハードウェア特集

変わりつつあるパソコンハード！

16ビット&32ビット新機種紹介

今や主流となった16ビットと32ビットの新製品を紹介。

というわけで、実りの秋にふさわしい大作ソフトの数々を例によって存分に紹介。『サバッシュ』、『サイオブレード』、『琥珀色の遺言』、『マスターオブモンスター』、『きまぐれオレンジ★ロード』などなど、スーパーソフトがあなたを魅了します。

■タイトル・内容は、変更することがあります。

ポプコム オリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機種名	価格(送料ごみ)	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE	燃えさかる家の火を消しとめろ！コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！　本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！　パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！　横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい面画のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT	ディスク回収に命をかけろ！　近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！　C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
FireくんとWaterくん	ストーン国からボールをとりもどせ！　パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！　むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　様

TEL (　)

題　名	数　量	機種名

合計金額¥

POPCOM (9月号)

★「ダ・ビンチ」の通信販売にもご利用ください

ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士（さなだ）	城に忍びこんで味方を救出せよ！おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍（しのび）	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU（ブブ）	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5″DISK版（デジャビュ）	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS（ザ ボールズ）	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH！ TAPPY（オー タッピー）	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	'87 1月号
MUSIC PERFORM（ミュージック パフォーム）	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 3月号
SPIRIT（スピリット）	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	'87 4月号
TAXI CAB（タクシー カブ）	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 6月号
Blotto（ブロット）	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 8月号
ムズくて…I'm sorry（アイム ソーリー）	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	'87 9月号
SEARCHER（サーチャー）	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	'87 10月号
VAMPIRES（バンパイヤーズ）	魔王の国から、姫を助けるには？驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	'87 12月号
Jump Up Jelly（ジャンプ アップ ジェリー）	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	1月号
DREAM IN PIANIST（ドリーム イン ピアニスト）	MSX$_2$のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX$_2$	¥2,000	2月号
SPIRIT II（スピリット）	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX$_2$	¥2,000	3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	3月号
ARMER JR.（アーマー ジュニア）	敵の防御システムを破壊せよ！ シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	4月号
SUPER ILEVAN（スーパー イレバン）	あのイレバンが帰ってきた！ 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX$_2$	¥2,000	7月号
BELLE EPOQUE（ベル エポック）	現代版『ちくたくバンバン』の登場！迷路をすりぬけ、獲物をめざせ！	X1シリーズ	¥2,000	9月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

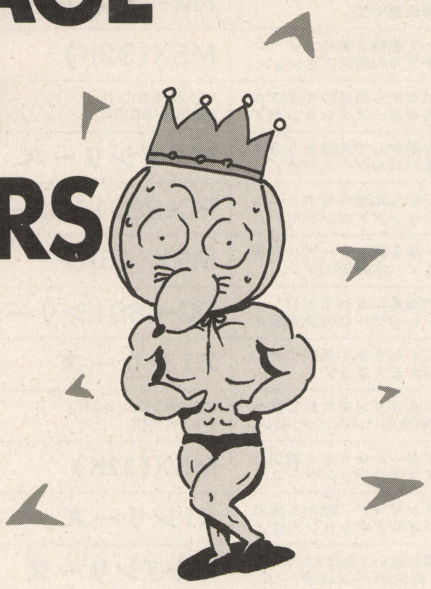
Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

MESSAGE FROM EDITORS



ILLUSTRATED BY POCKY

■夏休み、どんなふうに過ごしているのかな。わが家も、男の子が3人家の中でゴロゴロしてて、ふだんより家が狭く感じられる。でも、家族がいっしょにいられるのはいいね。今度家族で、フリーパーキニング（P.200の紹介記事参照）をやろうと思ってる。たまには、親子でワイワイやりたいもんね。おっと忘れるトコだった、ポプコム祭り！　24日は大阪、30日は東京。みなさん、ぜーったい来てください。行ってよかったと思えるイベントにしますからね。（明）

■この後記にときどき登山のことを書いている。鳥海山のことを書いたら山形県の酒田工業高校の生徒氏から手紙が来て、彼の高校でのマイコン利用とか教師の熱意について書き、〝ぜひ見に来てほしい〟という。一度おうかがいしたいし、できれば本誌でレポートしたい。何か生き生きとした教育の匂いがする。うれしいネ。でも今年の山は南アルプスの北岳、鳳凰三山の縦走と決まった。この号が書店にならんだころは私は山の上だ。10月号からダ・ビンチMSX$_2$の講座をスタートさせたい。（謙）

■この号が全国の書店にならぶころ、学校は夏休みの真っ最中。うらやましいなあ。考えてみると、夏休みこそは学生にあたえられた最高の特権で、オトナ世代がとる夏休みなんてものは、学生のそれとは比較にならないほど短いものだ。が、学生時代には、その特権のありがたさに気づかず、ともすればムダにすごしがち。もったいないことをしたと反省するのは、オトナになってからである。まだ若い諸君はそんなことがないように、夏休みを有意義にすごしてください。（信）

■J.D.である。久しぶりの編集後記への登場である。編集後記ファンのみなさまごきげんよう！と書いているところへ、「『サバッシュ』はこける」という読者からのお手紙をいただいてしまった。とたんに暗くなった。やっと原稿も書き終え、7月21日の雨上がりの空を楽しんできたというのに。精神的に弱ってるときって、ちょっとしたことにもへなへなとなってしまうものだ。みんなも気をつけてほしい。それにしても阪神代表の古谷さんに心よりの冥福を祈りたい。（J.D.）

■梅雨が明けない。巷のうわさではこの号が出たころどころか、来年の梅雨までこのままだそうだ。日本がオランダになる日も近い!?（直）

■原稿の入稿作業のため、連日の深夜帰宅。毎月のことだけど、こんなシンドイときにゃ人間、先の楽しみなんかを考えるもの。もうすぐ、夏休みが来るんだっけ。今年はウームと思いながら、じつに秋にはヨメさんの出産があったりする。で、子どもの名前を考えなくちゃならない。（F）

■今月のAVG特集はいかがでした？　AVGといえば、選択肢を思い浮かべる。過去をふり返っても、人生の分かれ目といえる決断はずいぶん思い当たる。〝もしあのときこうしていたら〟たぶん、今とちがう自分がいるんだと思うと不思議だ。今は亡きSF作家・広瀬正氏の傑作『エロス』（集英社文庫）は、ある女性の人生の分岐点で選んだYESとNO、2通りのその後の生き方を並行して描き、〝もしも〟の不思議さとこわさを教えてくれる。多元宇宙っていうのかな。ここではない、ちがう世界に、別の自分が存在していて、もしかしてモテまくっていたらこわい。（W）

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在、1988年の7月、8月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

CM INDEX

シャープ——表II、3
NEC——4〜5
T&Eソフト——44〜47
日本ファルコム——48〜49
マイクロネット——50〜51
ビクター音楽産業——52〜53
ブレイングレイ——54〜55
工画堂スタジオ——56
マイクロキャビン——57
ブラザー工業——58
松下電器——59
システムソフト——表IV

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編　集……古屋健司　小林直樹
渡辺哲也　佐々木寿彦　馬上恵子
編集協力……池田信一　加藤久人
林　義人　桜井　哲
島田倫人　相羽　勝
吉田洋治　大藤貴志
南　誠　宇野正之
堀真由美　松崎　昇
レイアウト……前嶋昭人　坂本高志
(DOM DOM)
生田泰男　素月道生
写　真……佐々塚啓介

■POPCOM　9月号／第6巻第9号／昭和63年9月1日発行／毎月1回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL　03（263）6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
特別定価　500円

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

加入者名	株式会社　小学館	料金	払込み	特殊 円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　　）	備考		
		受付局日附印		

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他( )
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

藤子まんがに挑戦。

藤子不二雄の「夢カメラ」を原作に3大アイドル大競演。
フジTV「月曜ドラマランド」がビデオで登場。

「ザ・テレビジョン」より

アイドルもがんばった。

〈小泉今日子、荻野目洋子、中山美穂が大熱演〉

荻野目洋子

小泉今日子

中山美穂

演出家も声をからした。

〈久世光彦、猪原達三、澤本 均。3人の演出家が火花を散らした〉

脚本家も頭をしぼった。

〈市川森一、金子成人、松原敏春。3人の脚本家が腕を競った〉

藤子不二雄名作シリーズ②

夢カメラ

カラー・72分・HiFiモノラル(VHS・ベータ) ¥11,000

ビデオで好評発売中!!

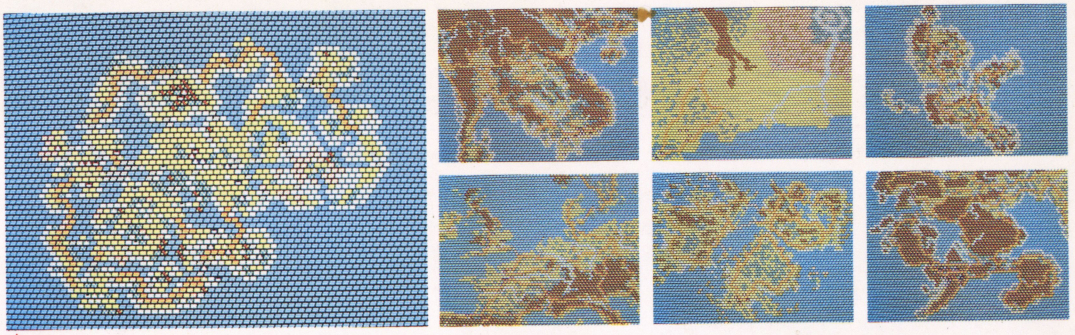
SUPER 大戦略

MAP COLLECTION

スーパー大戦略マップコレクション〈好評発売中〉

未知の世界に、触れてごらん。

「スーパー大戦略」のスペックを、極限まで導きだす「マップコレクション」。ユーザーから寄せられた力作、98版の名作、そしてシステムソフト大戦略開発スタッフが、自信を持っておくる最新オリジナルマップの数々。64×64ヘックスの広大なフィールドを余すところなく使った大平原戦から、孤島における激戦を再現したミニマムなマップまで、全30面を収録。さらにオプションとして、従来の121ユニットを新しい視点から編集した新型生産タイプを追加。未知の世界に触れる時、スリリングな戦慄が走る。



▲LAND LAND WAR 2：大小ふたつの島を取り囲むように4国が対峙する。限られた生産拠点で、苦戦を強いられるGREEN国。逆境のなかでこそ、戦略の真価が問われる。(写真・左)

■PC-8800シリーズ(V2モード)、X1turboシリーズ共用■5"-2D　価格 4,800円

※「スーパー大戦略」が必要です。※2ドライブ必要です。

●本製品には「スーパー大戦略」用のマップが30枚収録されています。

●「スーパー大戦略」に登場する121種類のユニットを新しい視点で再編集した新型生産タイプのデータが付属しています。

SystemSoft 株式会社 システムソフト　〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

POPCOM 9月号
第6巻第9号
通巻第66号
昭和63年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8-200番
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)
特別定価五〇〇円

凸版印刷株式会社・印刷
©Shogakukan 1988 Printed in Japan
雑誌 18111-9
T4911811109508

ポプコム

PC88

9

1988

真夏の夜はアドベンチャー

AVGより愛をこめて

小学館